1998/8 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'98 8

PC ZED

CD melléklet

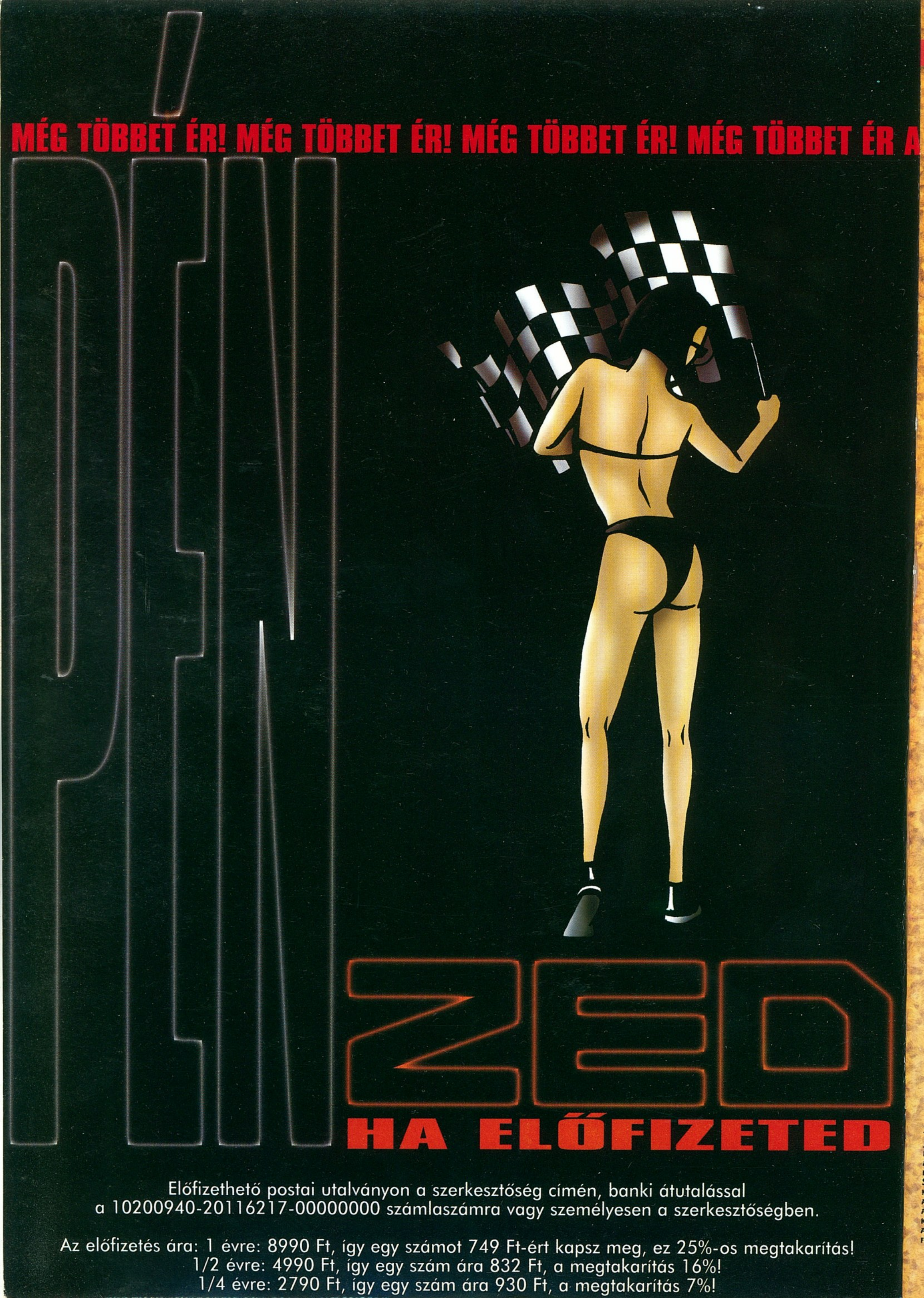
FORMA 1
MÚLT · JELEN · JÖVŐ

EXKLUZÍV:

X-Files: *THE GAME*

ISSN 14179300

Mechcommander


MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR! MÉG TÖBBET ÉR A
PÉNZED
HA ELŐFIZETED
Előfizethető postai utalványon a szerkesztőség címén, banki átutalással
a 10200940-20116217-00000000 számlaszámra vagy személyesen a szerkesztőségben.
Az előfizetés ára: 1 évre: 8990 Ft, így egy számot 749 Ft-ért kapsz meg, ez 25%-os megtakarítás!
1/2 évre: 4990 Ft, így egy szám ára 832 Ft, a megtakarítás 16%!
1/4 évre: 2790 Ft, így egy szám ára 930 Ft, a megtakarítás 7%!

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
I ÉVFOLYAM 8.SZÁM
1998. AUGUSZTUS
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Eglesz Dénes
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1519 Budapest, Pf. 27

KIADJA A
CD PEGASUS KFT.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
valamint az N-TEC Kft.-n
keresztül (Kakas Csaba,
351-68-53) a számítás-
technikai szaküzletek.
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyedévre: 2790 Ft,
félévre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
Batha László,
Flaskár Ildikó,
Heltai Csaba,
Molnár István
A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ
POSTAUTALVÁNYON,
A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
A 11711041-20787787. SZ.
BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ
A HUNGAROPRESS KFT.-N
KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU
Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
HIRDETÉSSZERVEZŐ
Gönczöl Magdolna
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55.
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Örömteli esemény, hogy ígéretünknek megfelelően – az odakint tomboló hőség ellenére is – sikerült elkészítenünk a ZED nyári, új megoldásokkal felvértezett számát. A színkód-rendszer és a tartalom nem változott, minden más azonban új köntöst kapott. Reméljük ez a külső – mely többé-kevésbé már tekinthető véglegesnek – mindenkinek elnyeri majd a tetszését.

Habár a kánikula egészen július közepéig váratott magára, játékok szempontjából nem panaszkodhatunk az idei nyárra. Szinte minden kategóriában igazi klasszikusokat mutathatunk be az augusztusi számban, nehéz is volt eldönteni, hogy melyik programmal mennyit foglalkozzunk. MechCommander, X-COM Interceptor, Commandos és Conflict Freespace, hogy csak a legnagyobb neveket említsem. A száz oldalnak köszönhetően szerencsére mindegyikről hosszabb bemutatókat lehet majd olvasni. Mindenképpen meg kell említenem azt is, hogy az Electronic Arts-nak köszönhetően a ZED magazin részt vehetett az X-Files játék európai premierjén Londonban, természetesen az erről készült riport is megtalálható az újágban.

Minden évben, augusztus közepén a Hungaroring és a Forma 1 jóvoltából három napig Magyarországra figyel a világ. A világbajnoki futam alkalmából a ZED e havi Fókuszának is ez a témája, nyolc oldalon tekintjük át az elmúlt évek legsikeresebb, valamint az elkövetkező időszak legreményteljesebb F1 szimulátorait.

Új rovatunkban, a Lapszemlében ezentúl minden hónapban néhány kiválasztott játék alapján körsétát teszünk hazai és külföldi szaklapok között. Szeretnénk minél több eltérő véleményt bemutatni, így a ZED íróinak tapasztalatai mellett megismerhetitek más, szakavatott szerzők elképzeléseit is az adott játékokról. A Gondolatébresztő témája – közkívánatra – a szex és az erotika megnyilvánulása a számítógépes játékokban, a komolyabb írások közül pedig szeretném kiemelni Windows 98 összefoglalónkat.

Természetesen a szeptemberi számra is tartogatunk érdekességeket, így például beszámolunk az Accolade (Test Drive sorozat) főhadiszállásán tett látogatásunkról, valamint az Activision dublini seregszemléjéről. Játékújdonságokban sem lesz hiány, ízelítőnek itt van mindjárt a Final Fantasy 7, a SWAT 2, a Deathtrap Dungeon és remélhetőleg a Dune 2000. Ez azonban még messze van, így addig is a ZED magazin munkatársainak nevében szeretnék továbbra is kellemes nyarat és rengeteg pihenést kívánni mindenkinek. Jó szorakozást a megújult nyolcas számhoz.

Lám Gábor (Del)
főszerkesztő

ELKÖLTÖZTÜNK!

ÚJ CÍMÜNK:
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C.

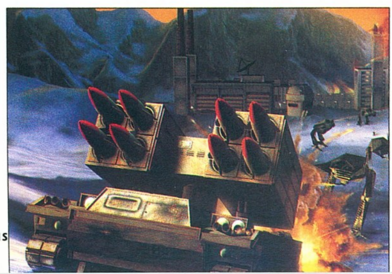
ÚJ TELEFON/FAX SZÁMUNK: 203-1351

tartalom

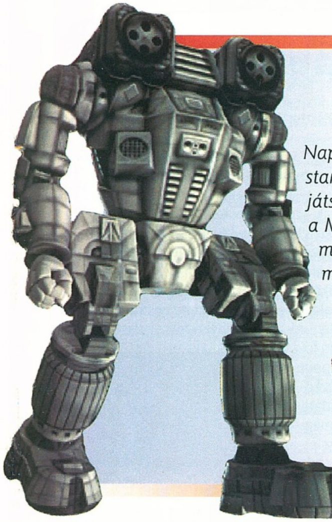
FÓKUSZBAN

KÉPES BESZÁMOLÓK

INTERJÚK



BEMUTATÓK



MECHCOMMANDER 32

Napvilágot látott az első real-time staratégiai játék, mely a Battletech univerzumban játszódik! A MicroProse igazán kitett magáért, a Mechcommander a maga műfajában a valaha megjelent legjobb játékok egyike. Hat oldalon mutatjuk be az óriásrobotos játékok legújabb trónkövetelőjét.

54 X-COM: INTERCEPTOR

Az idegenek újból a naprendszer békéjét fenyegetik: UFO és X-Wingegy játékban az X-COM sorozat negyedik részében!

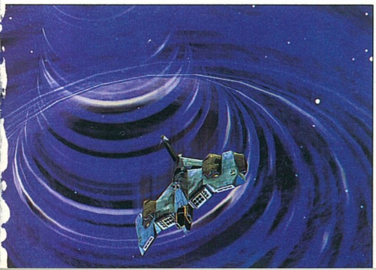
58 WORLD LEAGUE SOCCER '98

Az EA Sports játékait mindenki verhetetlennek tartja – kivéve az Eidos-t,aki új fociprogramjával a World Cup 98 babérjaira tör.

60 CONFLICT: FREESPACE

El lehet felejteni az X-Winget és a Wing Commandert! A Descent a szűk folyosók világából kilép a szabad űrbe, ezzel új fejezetet nyit az űrszimulátorok történelmében.

ZED BAZÁR



ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

EXTRÁK

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

INERTIA

▼ Microsoft/Pseudo Interactive

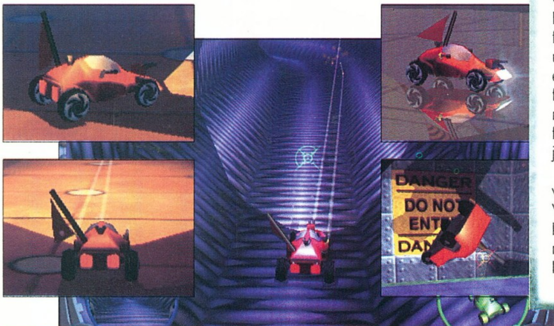
Az Inertia egy olyan akciójáték lesz, amelyben a játékosok saját elképzeléseik szerint építhetik meg harci járművüket alkatrészek széles skálájából és az elkészült gépezetekkel kell az előre elkészített versenypályákon minél jobban szerepelni. Verseny közben sok veszély leselkedik a járművünkre, az ellenségek és a természeti jelenségek képében. Ahhoz, hogy nyerjünk, érdemes lesz a rejtett tárgyakat és a titkos átjárókat is megkeresnünk.

A járművünket több mint 20 féle alvázból, motorból és fegyverből építhetjük meg. Ezek mellett a gépet konfigurálhatjuk is: beállíthatjuk a kormány érzékenységét, a súlyelosztást stb.

A programban igen fejlett fizikai engine lesz, amely folyamatosan számolja a tereptárgyak és az egyéb objektumok járművünkre gyakorolt hatását.

A játék támogatni fogja a force feedbackes játékeszközöket, valamint a 3D gyorsítókártyákat a Windows 3D felületén, a Direct3D-n keresztül. Akik a csoportos küzdelmet szeretik, azoknak jó hír, hogy a játékot modemen, helyi hálózaton és a Microsoft internetes játékszerverén www.zone.com keresztül is lehet játszani.

Megjelenési idő: 1999 tavasza.

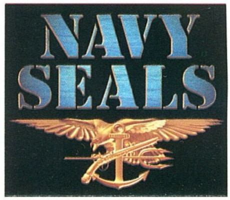


Navy Seals

▼ Sierra/Yosemite Entertainment

A híres Laser Squad óta nagyon sokan próbáltak ahhoz hasonló, körökre osztott stratégiai játékot készíteni. A Navy Seals-ben a játékosnak egy kommandós csapat parancsnokának szerepében kell veszélyes küldetéseket végrehajtani. A feladatok elkészítésében az amerikai tengerészgyalogság egyik tisztje működött közre, a küldetések változatos helyszíneken játszódnak: dzsungelben, városban, jégmezőkön vagy akár a víz alatt is.

A játék küldetésalapú lesz, a feladat megismerése után nekünk kell eldöntenünk, hogy milyen felszerelést fogunk használni a bevetés folyamán. Ha a célpont egy szigeten tartózkodik és mi a víz alatt, úszva szeretnénk megközelíteni, akkor ne ejtőernyőt, hanem búvárruhát csomagoljunk kommandósainknak. A felszerelés kiválasztása után azt is nekünk kell eldönteni, hogy miként fogjuk megközelíteni a célpontot. Teljesen 3D térképen irányíthatjuk embereinket. A kamera 360 fokban szabadon forgatható lesz, az akciót mindig arról az oldalról kísérhetjük figyelemmel, ahonnan a legjobban lehet látni.



A játékban a valódi tengerészgyalogosok összes (!) fegyvere és felszerelése a rendelkezésünkre fog állni. A Mark VIII tengeralattjárón keresztül, a H&K MP5N gépfegyveren keresztül az M14-es puskáig. Ezeken kívül használhatunk még víz alatti robbanóanyagot, LAR V típusú légzőkészüléket, sőt akár lézeres célkereső rendszereket is.

CAESAR III

▼ Cendant Software/ Impressions

Talán sokan csodálkoznak a következő adaton: a Sierra Caesar II című játékából több mint félmillió példányt adtak el világszerte. A játék nevéből nem nehéz kitalálni, hogy a program az ókori Rómába vezeti el a játékost, akinek célja egy város felvirágoztatása lesz. Mivel ez nem egy békés korszak volt, a seregek fejlesztése a legfontosabb, hiszen meg kell védenünk magunkat a külső támadások ellen. Ha már kellően megerősödtünk, akár az egész birodalmat az uralmunk alá hajthatjuk, ehhez azonban a többieknek is lesz pár keresetlen szavuk...

A készülő programról az Impressions munkatársa, David Lester a következőket mondta: „A Caesar II hatalmas sikere és a játékosoktól kapott rengeteg segítő jellegű észrevétel késztetett minket arra, hogy elkészítsük a folytatást. A tanácsokat az utolsó szóig megfogadtuk, emiatt a Caesar III nem sokban fog emlékeztetni elődjére. A játékosok meg lesznek elégedve a változtatásokkal és az új városépítési lehetőségekkel."

A program teljesen új kezelőfelületet kapott, az elődökkel ellentétben most már az egész akció egy képernyőn zajlik, a játékosnak nem kell különböző ablakok kapcsolgatásával bíbelődnie.

A Sim City-rajongók nyilván remegő kezekkel várják a játékot, de 1998 végéig még ki kell bírniuk valahogy.

REDGUARD

▼ Bethesda

A gyártó cég eddig jelentős sikereket könyvelhetett el az Elder Scrolls RPG sorozatának köszönhetően. A játékokhoz olyan részletes háttértörténetet sikerült kidolgozni, hogy a készítők úgy gondolták, készítenek egy kalandjátékot is azon a világon, ahol olyan klasszikus programok játszódtak, mint a Arena vagy a Daggerfall.

A játékos Cyrus-t, a zsoldost alakítja, aki visszatér szülőföldjére, hogy elveszett húga után kutasson. Kalandjai közben kalózokkal, titokzatos figurákkal és egyéb emberekkel fog találkozni. Stros M'Kai szigetén szabadon kalandozhatunk és fedezhetjük fel a helyszíneket.

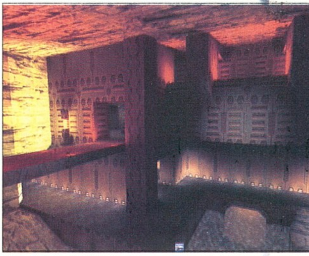
A program megjelenésében legjobban a kategóriateremtő Alone in the Darkra hasonlít, de 1998-as köntösben. A játék összes szereplője valósidejű 3D megjelenítés segítségével kel életre. A kameramozgatást a program végzi, a megfelelő rutin támogatásával, így biztosak lehetünk benne, hogy mindig a legjobb oldaláról nézhetjük az akciót. Akinek ez nem felel meg, azok saját maguk is váltogathatják a kameranézetet.

A Redguard teljes Voodoo és Voodoo 2 támogatást fog tartalmazni, akik nem rendelkeznek 3D gyorsítóval, azoknak sem kell szomorkodniuk: a Bethesda engine-je segítségével ők is teljes szépségében élvezhetik majd a játékot, amely 1998 végén fog megjelenni.

Quake II Mission Pack: GROUND ZERO

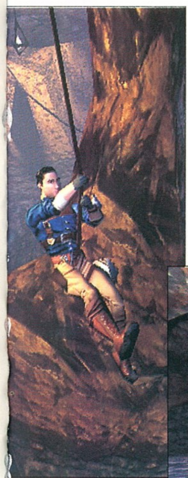
▼ Activision

A Quake II elsöprő sikere egyértelművé tette, hogy hamarosan elkezdenek készülni hozzá a kiegészítők. Az első ilyen hivatalos küldetéscsomag a Reckoning, amely már megjelent és tesztjét ebben a számban olvashatjátok. A második Mission Packben sem pihennek mindannyiunk kedvencei a Stroggok, egy új találmány – a Gravitációs Kút – segítségével igyekeznek megsemmisítő csapást mérni az emberiségre. Természetesen az emberek sem tétováznak ez idő alatt, három újfajta fegyver kifejlesztésén munkálkodnak. Az ETF Rifle, a Plasma Beam és a gyilkos Ripsaw lesznek segítségére a galaxis legnagyobb harcosának, aki a Sonic Mayhem őrült gitártépése által kísérve immár harmadszor indul el, hogy szétlőjön mindent ami él és/vagy mozog a közelében. 15 kemény szinten keresztül kell vérfürdőt rendeznünk, hogy hősünk végre ismét megpihenhessen (legalább a következő küldetéscsomag megjelenéséig). Az örömteli gyilkolást néhány új – a Stroggok biológiai laboratóriumában kifejlesztett – ellenség zavarhatja meg, pl. a Shadow Trooper, a Daedalus vagy a halálos Black Widow. Aki már végigküzdötte a Quake II-t és a Reckoningot is, annak már nem kell sokat várnia, hogy újabb hajtóvadászatra induljon a Stroggok ellen: a Ground Zero megjelenési ideje valamikor nyár végén esedékes.



BENEATH

▼ Activision/Presto Studios



A Tomb Raider-klónok egyik prominens képviselője lesz az Activision gondozásában megjelenő Beneath. A program cselekménye 1906-ban zajlik, Jack Wells-nek, a pilótának a szerepében kell végigküzdenie magát a játékon azoknak, akik szeretik az ilyen stílusú programokat.

A sztori szerint Jack levelet kap a Déli sarkon régészként dolgozó apjától, hogy csatlakozzon az ásatáshoz. Amikor Jack megérkezik, apjának a táborát teljesen feldúlva találja, a régész csapat összes tagjának tartózkodási helye ismeretlen. Hősünk nem talál mást a tábor romjai között, csak egy barlangász-felszerelést, ennek segítségével kell leereszkednie a föld alá, hogy megtalálja eltűnt apját és annak munkatársait.

A játékosnak három hatalmas területen kell végigküzdenie magát – jeges barlangok, vulkanikus bányák és egy titokzatos földalatti város várja. Mindegyik világ 4 szintből áll, tehát összesen 12 pálya vár Jackre, mielőtt találkozhatna ismét apjával. Nem pusztán a mászkálás lesz a feladatunk, hősünk képes ugrani, mászni, kötélen lengeni, de természetesen a harc sem fog kimaradni a játékból. Nem csak a szörnyetegekkel kell megküzdenie, hanem a terepakadályokkal és a rejtvényekkel is.

Az érdekesnek ígérkező játék előreláthatólag valamikor 1999 tavaszán fog megjelenni.

DUKE NUKEM FOREVER

▼ 3D Realms

Forr a levegő Duke Nukem körül! Nem sokkal azután, hogy a cég bejelentette, a játék a Quake II módosított ENGINE-jét fogja használni, George Broussard a 3D Realms elnöke egy újabb érdekes hírrel szolgált. Úgy döntöttek, hogy az eddigi fejlesztéseket sutba dobják és az Unreal „motorját" fogják felhasználni, a Duke Nukem Forever elkészítésénél. Broussard szerint a változtatás nem sokban fogja előretolni a játék megjelenésének idejét.

„Az adatfájlok konvertálása már megkezdődött, valószínűleg csak pár hetes csúszás lesz emiatt. Annak ellenére, hogy nehéz döntés volt, az id software-rel a viszonyunk továbbra is ugyanolyan jó marad, mint eddig volt. Ez teljes egészében üzleti döntés volt, és mi továbbra is azt szeretnénk elérni, hogy a Duke Nukem Forever egy remek játék legyen." – mondta Broussard.

A nyilatkozat azért is érdekes, mert nem is olyan régen maga Broussard mondta, hogy az Unreal engine-je nem szimpatikus neki, az internetes játék és az igen magas hardver követelmények miatt. Ha hozzávesszük azt, hogy a Duke Nukem Forever megjelenése már így is több, mint fél évet csúszott, valamint azt, hogy Scott Miller – az Apogee elnöke – tagadta azt, hogy üzleti döntés volt az áttérés az Unreal engine-re (a szerződések megszegése miatt az Apogee-nek és a 3D Realmsnek rengeteget kell majd fizetnie az id-nek), akkor a játékos igencsak törheti a fejét: vajon mi is van a háttérben?

STARCRAFT BROOD WARS

▼ Blizzard Entertainment

Bár a Starcraft végén a Zergekre hatalmas csapást mértünk, hiba lenne azt gondolni, hogy sikerült véglegesen elpusztítani őket. A Brood Wars-ban természetesen visszatérnek, hogy ismételten megpróbálják leigázni ellenségeiket. A kiegészítő lemez továbbviszi a Starcraft végén abbahagyott történetet. Nemcsak a 24 új küldetés jelenti majd a változatosságot az új átvezető animációk és új tereptípusok (sivatag, fagyott pusztaság) mellett, hanem az új egységek is. Azok számára is van jó hír, akik inkább a többjátékos partikat szeretik, hiszen a korongra több, mint 100 új multiplayer pálya is fel fog kerülni. A Warcraft II kiegészítőjéhez, a Beyond the Dark Portalhoz hasonlóan a Brood Wars is jóval nehezebb küldetéseket fog tartalmazni, mint az eredeti játék.

ÚJ EGYSÉGEK BEMUTATÁSA

TERRAN EGYSÉGEK

MEDIC A Medic egy gyalogos egység, amelyet a Terran hadsereg számára fejlesztettek ki. Két speciális képessége, a Heal és a Cure remekül használható lesz majd a csatatéren. A Heal segítségével a biológiai alapú egységek gyógyíthatóak (az Infantry és a Ghost igen, de a Battlecruiser és a Siege Tank nem). A másik különleges képesség a Cure, melynek segítségével bármilyen biológiai alapú fertőzés gyógyítható (pl. parazita).

VALKYRE BOMBER Ennek a nagy hadihajónak területre ható fegyvere van, hasonlóan a Warcraft II sárkányaihoz. Emellett rendelkezik utánégető funkcióval, amelynek segítségével rövid időre jóval nagyobb sebességet érhet el, mint a hagyományos repüléssel.

ZERG EGYSÉGEK:

LURKER A Lurker, amely a Hydraliskből alakítható át, elég gyenge fizikai támadással rendelkezik. Van azonban egy nagyon hasznos képessége, mégpedig az, hogy beásva is képes megtámadni a közelében mászkáló egységeket. Halálos tüskéket tud kilőni a mit sem sejtő ellenségre, ezen tulajdonsága miatt kiváló védekező egységként használható.

DEVOURER A Mutaliskból „előállítható" lény az ellenséges egységek genetikai struktúráját képes támadni. A Devourer minden egyes támadásának hatására az ellenség elveszti életerejének felét. Ha egy teljesen felgyógyult Marine sérül meg, akkor az 20 HP-t jelent, mindez egy Battlecruisernél már 250 HP! Ez a támadás igen veszélyes, de önmagában nem képes megölni senkit.

PROTOSS EGYSÉGEK:

CORSAIR A Corsairt a különleges Terran és Zerg légi egységek ellen fejlesztették ki. Plazma alapú levegő-levegő támadással rendelkezik, amely kiválóan alkalmazható Mutalisk és Scourge egységek ellen. Emellett fel van szerelve egy Disrupter Field generátorral is, amelynek segítségével a közelben lévő egységek fegyvereit tudja megbénítani. Az ellenségnek ekkor ki kell mennie az erőtérből, hogy folytathassa a tüzelést. Mivel a bunkerek, a rakétatornyok és a fotonágyúk nem szállíthatók odébb, nyilvánvaló, hogy ellenük a leghatásosabb a Corsair képessége.

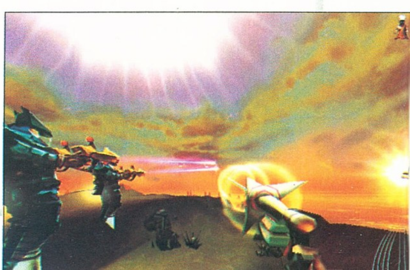
DARK ARCHON Amikor két Dark Templar összekapcsolódik, akkor átalakulhatnak Dark Archonná. Az Archonnal ellentétben ennek az egységnek csak pszionikus támadásai vannak, amelyek a Mind Control, a Feedback és a Fury nevet kapták.

Az amúgy sem unalmas Starcraft valószínűleg tovább színesedik az új egységek és küldetések elkészítése után. A Blizzard még nem hozta nyilvánosságra pontosan, hogy mikor is jelenteti meg a kiegészítő lemezt, de az biztos, hogy még az idén kezükbe kaparinthatják a Brood Wars-t a rajongók.

GIANTS

▼ Planet Moon Studios

Az MDK alkotói elhagyták a Shiny Entertainment-et és új vállalkozásba fogtak Planet Moon Studios néven. Első játékuk a Giants nevű akció/stratégiai játék lesz, amelyben három idegen faj (a Sea Reaperek, a Meccarynok és a Kubutok) harcol egy távoli bolygó birtoklásáért. Minden fajnak megvan a saját pozitív és negatív tulajdonsága: a Kubutok képesek akár puszta kézzel is megölni valakit, a Meccarynok ismerik az űrutazást és fejlett fegyverekkel rendelkeznek, a Sea Reaperek pedig képesek vízen haladni és a mágia sem ismeretlen számukra. A játék kinézetében emlékeztet az MDK-ra, a színes helyszínekkel és a különös lényeivel, de a nagy elődddel ellentétben a Giants a szabadban játszódik. A játékosnak a választott fajt segítve kell 40 pályán végigverekednie magát, mindezt teljes 3D-ben, Voodoo 2-támogatás mellett. Akik szerették az MDK kicsit elvont, szürrealista világát, azok valószínűleg jól fognak szórakozni az év vége felé megjelenő Giants-szel is.



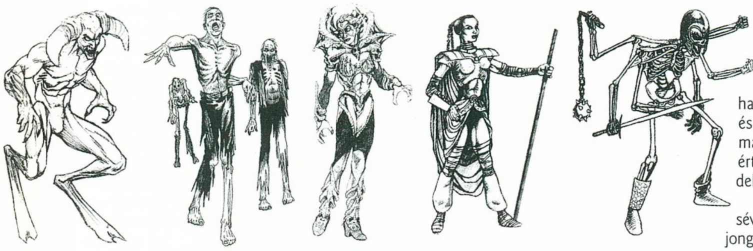
Return to Krondor

▼ Cendant Software

A Krondor sorozat új tagjáról egyszer már beszámoltunk röviden, de azóta sikerült újabb információkat is beszerezni a készülő játékról. A program megvalósításában leginkább a Betrayal at Krondorra fog hasonlítani, de mindezt 1998-as minőségben láthatjuk viszont.

A játék folyamán öt karaktert irányíthatunk: James-t a fegyverhordozót, Jazharát a varázslónőt, Pugnak a híres mágusnak a fiát William Condoint, Solont a lovagot és Kendaric-ot a mágia ismerőjét.

A történet az Ishapian vallás legszentebb ereklyéjének, az Istenek Könnyének eltűnése körül zajlik. Kalózok egy csoportja - élükön Sidivel, a félőrült varázslóval – megpróbálja a szent ereklyét elrabolni egy hajóról, de nagy igyekezetükben elsüllyesztik az egész flottát. Az Istenek Könnye a tenger fenekén köt ki. Az eseménynek természetesen igen hamar híre szalad a birodalomban és kalandorok ezrei indulnak, hogy maguknak szerezzék meg az igen értékes, mágikus képességekkel rendelkező tárgyat.



A Raymond E. Feist közreműködésével készülő programra az RPG rajongóknak 1998 év végéig kell várniuk.

HALF-LIFE

▼ Cendant Software

Mostanában igencsak nagy a pezsgés a 3D akciójátékok (Quake-klónok) körül. Ebben a nagy mozgásban az egyik „csendes" résztevevő a Half-Life, amelyet a Valve csapat készít és a Sierra jelentet meg.

A sztori szerint a játék hőse, Gordon Freeman egy titkos katonai laboratóriumban dolgozik, elég alacsony beosztásban. Ennélfogva nem is tud sokat a Black Mesánál zajló kísérletekről. Minden reggel felkel, bevonatozik a munkahelyére, felveszi a védőruhát és különféle teszteket végez el, számára ismeretlen dolgokkal. Egyik nap azonban az egyik kísérlet félresikerül és mutáns szörnyetegek lepik el a bázist. Hamarosan a katonaság is a helyszínre ér, de érdekes módon nem az a céljuk, hogy a túlélőket kiszabadítsák, hanem az, hogy az egész laboratóriumot megsemmisítsék az ott dolgozókkal együtt. Gordonnak nincs sok választása: háta mögött a szörnyetegek, előtte pedig a hadsereg, és habár még életében nem fogott fegyvert a kezébe, valamikor ezt is el kell kezdeni...

A Half-Life a Quake II erősen átalakított engine-jét fogja használni. A Valve programozói beleépítették az MMX processzorok, valamint a 16 bites és a 24 bites színmélységű felbontások kezelését, és természetesen a Voodoo 2 támogatást is. Aki nem rendelkezik 3D gyorsítókártyával, annak sem kell elszomorodnia, mert a készítők szoftveres renderelő engine-t is készítettek, amely képes lesz 64000 szín mellett minden speciális effekt megjelenítésére.

A szörnyek mozgatására a készítők kifejelesztettek egy Skeletal Animation System nevű módszert, amelynek lényege az, hogy a szörnyeknek nem előre letárolt mozgásfázisai vannak, hanem „csontokból" épülnek fel. Amikor a lény megmozdul, a program a csontváz mozgását számolja, és utána erre feszíti rá a megfelelő textúrát. Az eljárás előnye – a készítők szerint –, hogy így jóval élethűbb mozdulatok érhetők el, mint a korábbi módszerekkel. Mivel így egy mozdulat sokkal kevesebb helyet foglal el a memóriából (hiszen csak a csontok helyzetét kell eltárolni), jóval több animációs fázist lehet hozzárendelni a szörnyekhez. Egy ellenség egy lépése átlagosan 80 fázisból áll!

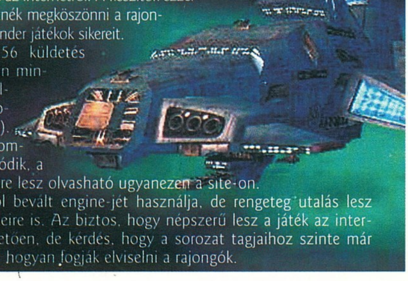
Ha szörnyek már szépen mozognak, természetesen intelligensen is kell viselkedniük. A készítők itt is átlépték a megszokott korlátokat, minden ellenséget saját intelligenciával ruháztak fel. A szörnyek bátrabbak lesznek, mikor többen vannak, ha pedig megsebesültek, akkor igyekeznek odébbállni a harcmezőről.

A Half-Life a rengeteg játék- és programozástechnikai újítás miatt valószínűleg igazi csemege lesz a 3D first person shooterek kedvelőinek.

SPEC OPS

▼ Origin

A Wing Commaner sorozat tovább folytatódik, de nem egészen úgy, ahogy azt többen elképzelik. A méltán híres játéksorozat következő tagja a Spec Ops lesz, amelyet mindenki ingyenesen tölthet le az internetről. A készítők ezzel az ingyenes játékkal szeretnék megköszönni a rajongóknak az eddigi Wing Commander játékok sikereit.



A programban összesen 56 küldetés lesz, a játék megjelenése után minden héten újabb és újabb küldetések tölthetőek le a web-site-ról (www.secretops.com).

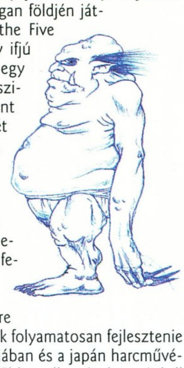
A játék sztorija a Wing Commander: Prophecy után játszódik, a történet folytatása hétről hétre lesz olvasható ugyanezen a site-on.

A Spec Ops a Prophecy jól bevált engine-jét használja, de rengeteg utalás lesz benne a sorozat régebbi részeire is. Az biztos, hogy népszerű lesz a játék az internetes terjesztésnek köszönhetően, de kérdés, hogy a sorozat tagjaihoz szinte már „hozzánőtt" movie-k hiányát hogyan fogják elviselni a rajongók.

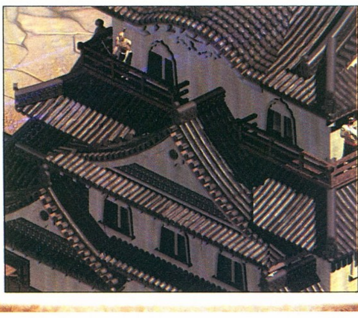
Legend of the Five Rings

▼ Activision/Engineering Animation Inc.

A nagy sikerű Magic the Gathering után ismét egy gyűjtögetős kártyajáték, amelyből játékot készítenek. A Rokugan földjén játszódó Legends of the Five Rings-ben a játékos egy ifjú szamurájt alakít, aki egy küldetésre indul. A missziója a következő: egy szent relikvia hét alkotóelemét kell összegyűjtenie. Amikor ez sikerül, a relikvia segítségével képes lesz a leggonoszabb teremtményeket is megsemmisíteni, amelyek Rokugan békéjét fenyegetik. Ez természetesen jóval bonyolultabb lesz, mint elsőre hangzik. Szamurájunknak folyamatosan fejlesztenie kell képzettségeit a mágiában és a japán harcművészetben, a kenjutsuban. Ehhez ellenségek ezreit kell lemészárolnia, miközben lassan ráébred saját képességeire.



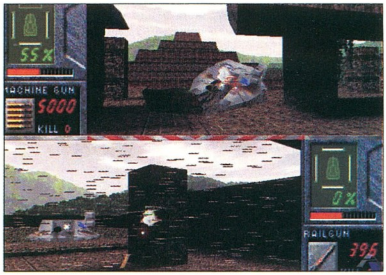
A játékban több, mint 30 küldetés, motion capture technológiával készült animációk, dinamikus fényforrás kezelés lesz. Multiplayer módban egyszerre akár nyolc szamuráj is harcolhat egyszerre a gonosz ellen. Az akció és a szerepjátékokat érdekesen ötvöző programra azonban 1998 végéig még várnunk kell.

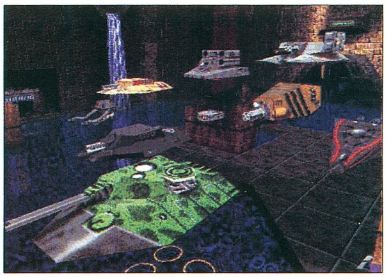


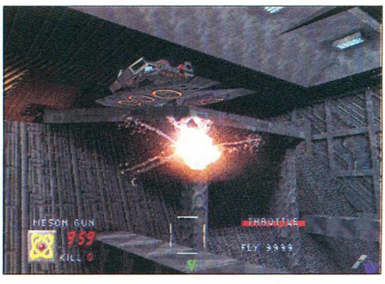
GUNMETAL

▼ Mad Genius

A három főből álló kanadai programozócsapatnak, a Mad Geniusnak a Gunmetal című „first person shooter" lesz az első játéka.







A Gunmetal a távoli jövőben játszódik, ahol multinacionális vállalatok vették át bolygónk irányítását a kormányoktól. Ismeretlen tettesek egy mesterséges intelligencia programot telepítettek a Nataka Corporation számítógéphálózatába. A program lassan átveszi a rendszer ellenőrzését, majd a cég fegyvereseit és harci járműveit egymás ellen ugrasztja. A játékosnak – aki a Nataka magánhadseregének tagja – kell a vállalatot megmentenie a pusztulástól. A teljes játék 25 szintet fog tartalmazni (mindegyiknek saját zenéje lesz), emellett titkos és deathmatch pályák is lesznek a programban. A helyszínek igen változatosak lesznek, megtalálhatóak közöttük beltéri és kültéri területek is. Többek között városban, romok között, farmon, katonai létesítményekben harcolhatunk, de lesznek űrbéli és víz alatti helyszínek is. Hatalmas mennyiségű idegen robottal és biztonsági rendszerrel kell megküzdenünk olyan feladatok megoldása közben, mint a cég egy munkatársának kiszabadítása, egy nukleáris robbanófej hatástalanítása, vagy egy félig megépített űrhajó beteleportálása a nap közepébe. A heroikus feladatokat természetesen nem puszta ököllel kell végrehajtanunk, több mint 25 fegyver fog a rendelkezésünkre állni, többek között gépfegyverek, lézerágyúk, irányított rakéták, vagy éppen nukleáris töltetek segítségével küldhetünk minél több ellenséget a másvilágra.

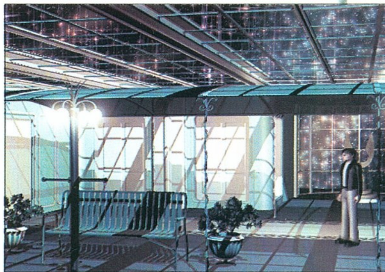
A játék egyik érdekessége lesz az, hogy már kisebb teljesítményű gépen is remekül fog futni, sőt a 3D gyorsítókártya sem alapkövetelmény. A szoftveres renderelő rutin képes akár 800x600-as felbontás mellett truecolor üzemmódban is működni. Természetesen 3D kártyával szebb (és gyorsabb) lesz a játék, a 3D engine pedig rengeteg speciális effektet tud megjeleníteni (köd, eső, áttetsző felületek, villámlás, fényvisszaverődés).

A Gunmetal a mostanában megjelenő akciójátékokkal ellentétben inkább az egyjátékos üzemmódra helyezi a hangsúlyt. Ennek ellenére természetesen teljes multiplayer lehetőség lesz, hálózaton keresztül akár nyolcan is irthatjuk egymást, egy gépen pedig osztott képernyőn ketten küzdhetnek egymás ellen. A programban 40 féle ellenség tör majd az életünkre, mindegyik saját viselkedésmóddal és fegyverzettel. A játék megjelenésére őszig még egyelőre várnunk kell.

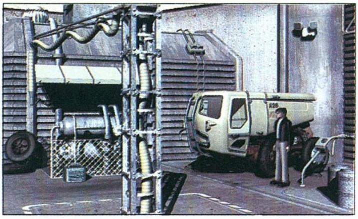
Satin Rift

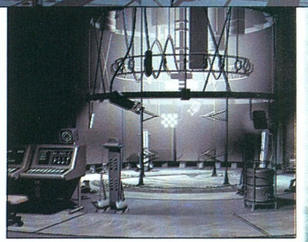
▼ Bethesda

A Bethesda igyekszik a thrillerek rajongóinak a kedvében járni, a Satin Rift nevű, jövőben játszódó kalandjátékkal. A játékos Chatt Rhuller ügynök szerepét veszi magára, akinek élete első megbízatása nem tűnik éppen egyszerűnek, egy gyilkossági ügyet kell megoldania. Az eset a Rheom I nevű, távoli bolygón történt egy titkos kutatólaboratóriumban. Valami nincs rendben... a tudósok titokzatos hangokat hallanak éjszakánként és démonokról hallucinálnak. A gyilkos is megvan: Dr. Victoria Fayn, a kutatás vezetője ölte meg egyik munkatársát. Vagy mégsem? A játékos feladata kideríteni, hogy valójában mi is történt a bázison.



A program elsősorban külső nézetet használ, de a játékosok akár first person módban is próbálkozhatnak, ha úgy gondolják, hogy úgy könnyebben boldogulnának. A grafika teljes egészében renderelt, az irányítás pedig a Alone in the Darkra emlékeztet.





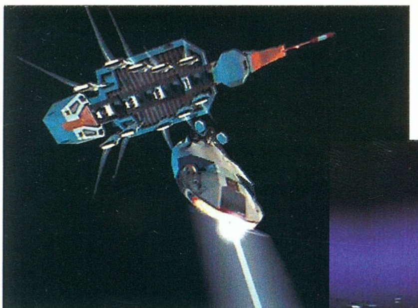
„A miszitikus történettel és a ravasz rejtvényekkel azokat a játékosokat vettük célba, akik már belefáradtak a gyenge, egy kaptafára készített kalandjátékokba." – mondta a játék tervezője.

A program megjelenési ideje: 1998 szeptember.

HOMEWORLD

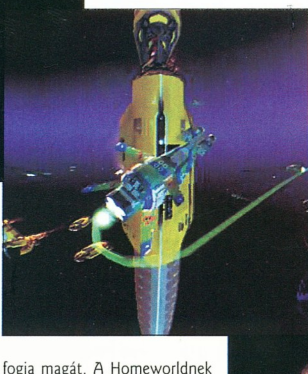
▼ Cendant Software

A Homeworld című játék a real-time stratégia és az űrhajó-szimulátorok érdekes keveréke lesz. A programban két faj, a Kushanok és a Taiidanok konfliktusába avatkozhatunk be. A Kushanok voltak hosszú ideig a galaxis vezető faja, ám egyszer csak



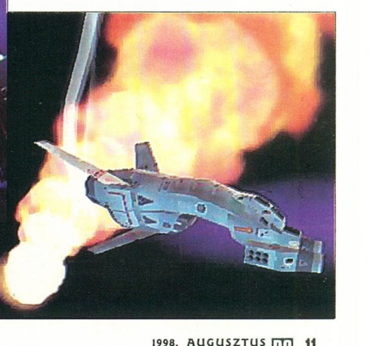
megjelentek az addig ismeretlen Taiidanok a naprendszerben. Hatalmas csatában szinte teljesen megsemmisítették a Kushanokat, akik közül a túlélők űrhajókkal igyekeztek elmenekülni. A Taiidanok – teljesen eltelve győzelmükkel – nem üldözték a menekülőket, akik egy távoli bolygón telepedtek le, ahol elkezdték újraépíteni civilzációjukat. A bolygón egy számukra teljesen ismeretlen kristályt találtak és hosszú évek kutatómunkájával sikerült is megfejeteniük a belőle sugárzott adás jelentését. A tudósok szerint a fajuk nem ebből a galaxisból származik, az adás pedig a Kushanok ősi világának koordinátáit tartalmazza! Hatalmas űrhajót építenek és megkezdik utazásukat a szülőföldjük felé...

A programban természetesen a Kushanokat irányítjuk és célunk a hazajutás. A játékban állandóan Taiidan támadások fognak minket érni, rajtuk kívül még kalózokkal és békés kereskedőkkel is találkozhatunk a galaxisban. A program érdekessége, hogy a mesterséges intelligenciának köszönhetően a nehézségi szint játék közben automatikusan változik, annak függvényében, hogy milyen jól teljesít a játékos. Tehát ha a program úgy látja, hogy könnydén haladunk előre, akkor bekeményít, míg ellenkező esetben visszafogja magát. A Homeworldnek a többi real-time stratégiai játékkal ellentétben három dimenziós a megvalósítása is, ehhez jön a kamera bármilyen irányba történő mozgatása is. Emiatt a játékos olyan szögből szemlélheti az eseményeket, amilyenből csak szeretné.



A Kushanok ugyan békés lények, de azért valahogyan meg kell védeniük magukat a támadóktól. Erre fog szolgálni a rengeteg féle lézer-, ion- és egyéb fegyver, amelyekkel felszerelhetjük űrhajónkat. Minden fegyvernek más a hatótávolság és a sebzése, de természetesen az űrhajók is különböznek egymástól abban, hogy mennyi találatot képesek elviselni. Egyes hajók mozgatható ágyútornyokkal vannak felszerelve, de nem maradhattak ki az energia- és lézerfegyverek sem. Van olyan űrhajó, mely egyszerre akár négy célpontra is képes tüzelni!

A játék hangrendszere is többet fog nyújtani a megszokottnál. A zene CD minőségű lesz, de kb. 1:10 arányban összetömörített adatot fog a gép lejátszani (hasonlóan az MP3-hoz). A hangeffektek is ilyen módon lesznek letárolva, emellett a program támogatni fogja a Dolby Pro Logic szabványt is.



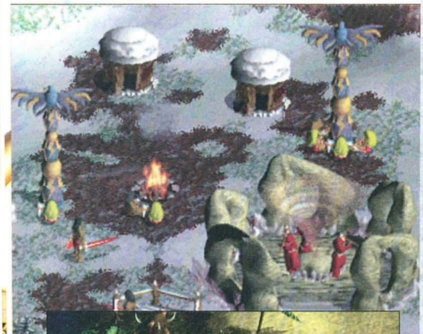
Dawn of War

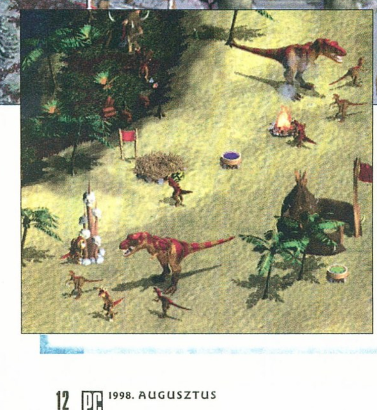
▼ Virgin Interactive

A stratégiai játékok mostani dömpingjében témája miatt érdekes felüdülést jelenthet a Virgin hamarosan megjelenő programja, a Dawn of War. Ez lesz az első olyan stratégiai program, amelyben a játékosnak ősembereket kell irányítania. Három faj közül választhatunk, a neandervölgyiek, a cromagnoniak és a szaurianok (ez egy képzeletbeli faj, amely a dinoszauruszok és az emberek kereszteződéséből jött létre). Bármely fajt is választjuk, a célunk ugyanaz: a többi törzs leigázása, valamint a minél nagyobb népszaporulat „előállítása". A játékban összesen 30 küldetés lesz (fajonként 10), amelyek végigjátszása után elmondhatjuk majd magunkról, hogy igazi ősember lenne belőlünk.

Ahhoz, hogy a tápláléklánc csúcsán kössünk ki és ott is maradjunk, törzsünk „gazdasági" életét kell irányítanunk, lerohanni az ellenségeinket és küldetéseket teljesítenünk. A játékban a törzs tagjai különféle munkákra oszthatók be, mint pl. a fa vagy a kő gyűjtögetése, épületek készítése, új technológia kifejlesztése, vagy akár varázslatok használata.

A játékos akkor nyer meg egy pályát, ha az összes ellenséges törzset megsemmisíti, ehhez azonban óvatos tervezésre is szükség lesz, hiszen a többiek általában túlerőben lesznek. Hogy a játék még bonyolultabb legyen, mindhárom törzsnek – más stratégiai programokhoz hasonlóan – különböző előnyei, hátrányai, képességei, varázslatai és eszközei lesznek.





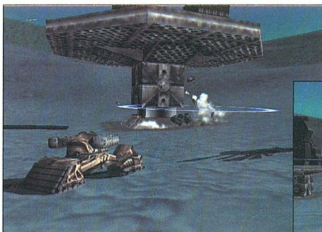
A cro-magnon-iak gyorsak és ravaszak. A Viharistent imádják és ők az egyedüli törzs, akik nehézfegyvereket (dárda és kőhajító gépek) építhetnek. A sámánjuk meteoresőt és tornádókat zúdíthat a mit sem sejtő ellenségre. A neandervölgyiek nagyok, erősek és ösztönös képességük van a varázslatok használatára. Egyezséget kötöttek a Földistennel, akinek segítségével halálos szörnyetegeket hívhatnak segítségül a harcba (pl. kőgólem). A neandervölgyi sámán pedig vulkánkitörést idézhet elő. A szaurianok átlagos erővel és intelligenciával rendelkeznek. Egyneműek és tojásokkal szaporodnak. Ők az egyetlen törzs, amelyek dinoszauruszokat tenyészthetnek, többek között a T-Rexet, amely nem éppen békés természetéről híres. A szaurianok a Halálisten követői és ellenségeikre betegséget és ragályt zúdíthatnak, vagy akár élőholtak seregeit is képesek harcba hívni.

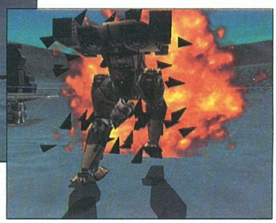
A játék teljes 3D tereprendszert használ, részletes karakteranimációval. Az engine olyan effektek megjelenítésére is képes, mint a füst, a köd és a víz. A TCP/IP protokoll segítségével kommunikáló hálózatokon akár nyolc törzs is küzdhet egyszerre a túlélésért.

STARSIEGE

▼ Cendant Software

A Sierra már eddig is szép sikereket könyvelhetett el az Earthsiege játékoknak köszönhetően. A sorozat harmadik részénél a készítők megváltoztatták a játék nevét, mert az akció már nemcsak a felszínen, hanem az űrben is zajlik. A Starsiege-ben a naprendszerért folyó harcba kapcsolódhat bele a játékos, akár az emberek, akár a cybridek oldalán. A küldetés alapú játékban minden feladat előtt a játékosnak kell felszerelnie járművét. Több mint 45





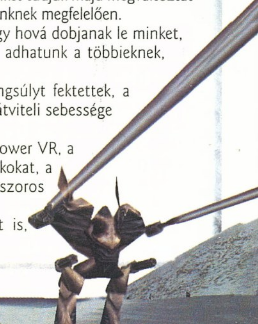
küldetés és 30 harci jármű vár az elszántabbakra. Az irányítható gépezetek között vannak légpárnás járművek, tankok és mindenki kedvencei: a hatalmas robotok is. Akik szeretnének minél egyedibb járművel irtani, azoknak jó hír, hogy nemcsak fegyverzetünket tudjuk majd megváltoztatni a gépen, hanem akár át is festhetjük azt, saját ízlésünknek megfelelően.

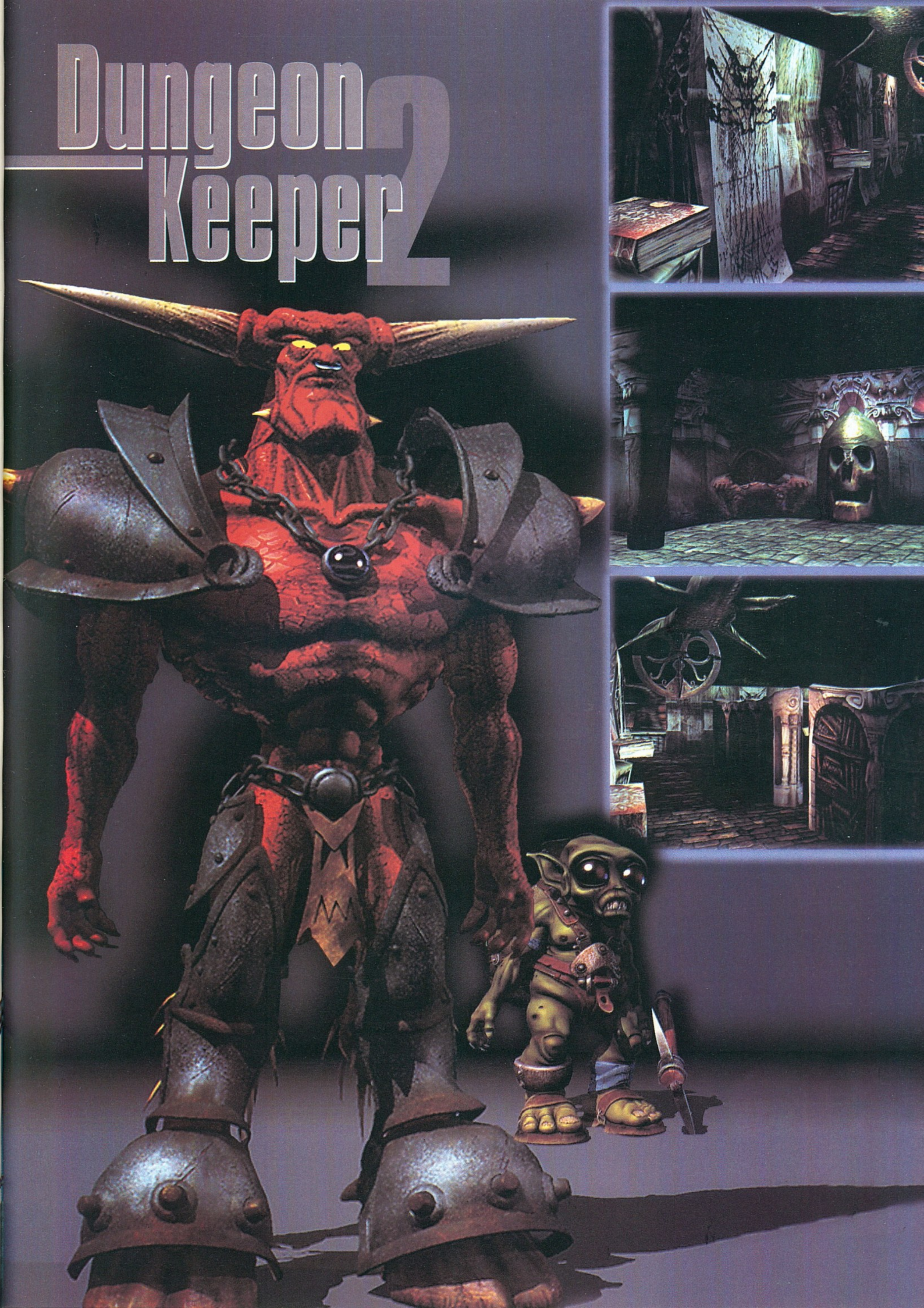
A küldetésekbe is beleszólhatunk: beállíthatjuk, hogy hová dobjanak le minket, hol legyenek a csapat többi tagjai és parancsokat is adhatunk a többieknek, mielőtt még elkezdenénk az akciót.

A készítők a játék multiplayer részére is nagy hangsúlyt fektettek, a maximális játékosok számát csak a használt hálózat átviteli sebessége korlátozza.

A játék támogatni fogja a Voodoo, a Voodoo 2, a Power VR, a Redention alapú kártyákat, a force feedbackes joystickokat, a dolby surround hangrendszert és a multiprocesszoros gépeket is.

A készítők már tervezik a játék következő részét is, amely a *Starsiege: Tribes* nevet fogja viselni.




Dungeon Keeper 2

RECOIL

▼ Virgin Interactive

A 3D gyorsítókártyák térhódításának köszönhetően egyre több és több adrenalin pumpáló akciójáték jelenik meg. A Virgin a Zipper Interactive-val kézen fogva igyekszik valami maradandót alkotni a first person shooterek között . A Recoilban a játékosnak egy Battle Force Tank (BFT) irányítása lesz a feladata. A jövőben, ahol számítógépek uralják a világot, lázadók kis csoportja igyekszik felvenni a harcot a gépek ellen. Sikerül kifejleszteniük egy új fegyvert – egy tankot –, amelynek segítségével szeretnék a Földet ismét az emberek bolygójává tenni. Ehhez a játékosnak hat világon keresztül, 30 küldetést kell teljesítenie.

A kategória prominens képviselőivel ellentétben a Recoilban külső nézet is lesz, így nem fognak minket váratlanul érni a hátulról jövő támadások.

Tankunk nemcsak gyors és nagyon fordulékony, de képes átalakulni más járművekké, megkönnyítve a nehezebb terepen történő áthaladást. Hidroplánná, tengeralattjáróvá, vagy akár légpárnás járművé alakíthatjuk át gépünket, így nem fog akadályt jelenteni a futóhomok, a folyó, vagy a láva sem.

Küldetésünk sikeres teljesítéséhez megfelelő arzenállal kell rendelkeznünk. A Recoilban pusztító fegyverekben nem fogunk hiányt szenvedni, hiszen 20 különböző pusztító eszköz vár arra, hogy bevessük őket az ellenséges tankok és gépezetek ellen. Gyilkos készülékek között megtalálhatók lesznek a lézerágyúk, hang-alapú fegyverek, radarirányítású rakéták, vagy az aknák, amelyekkel krátereket is robbanthatunk a talajba. A terep intelligensen fog reagálni cselekedeteinkre, ha szétlövünk egy gátat, az árvíz elmoshatja az ellenséges járműveket, de ha nem vigyázunk, akkor akár minket is. Ha a csata hevében esetleg elfogyna az összes lőszerünk, akkor sem kell kétségbeesnünk, mert a jó öreg trükkök is bevethetők: akár le is lökhetjük az ellenséget a szakadékba. A játékban nemcsak a minél nagyobb pusztítás lesz a feladatunk, hanem rejtvényeket is meg kell oldanunk. A tervek szerint az interneten egyszerre akár 16 játékos is egymásnak eshet egy jó kis öldöklés apropóján, a hat deathmatch szint bármelyikén. A kategória rajongóinak őszig azonban még várniuk kell a játékra.

Third World

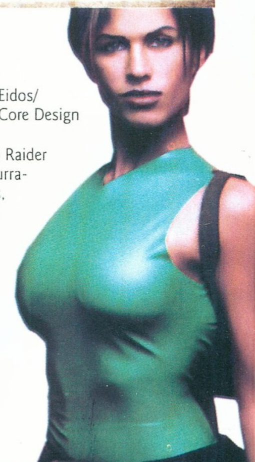
▼ Activision / Redline Games

A Third World a szerepjátékok és a real-time stratégiák érdekes keveréke lesz, melyben a játékosnak rivális bandák háborújába kell beleavatkoznia, mindezt egy képzeletbeli, atomháború sújtotta jövőben. A játékos saját csapatát öt különböző faj képviselőiből állíthatja össze (pl. mutánsok, androidok, cyborgok). Minden fajnak saját képességei és történelme van. A karakterek a harcok folyamán fejlődnek, tapasztalati pontokat szereznek és új képességeket tanulhatnak. Csapatunk tagjai találhatnak háború előtti tárgyakat, amelyek szintén a harcban fogják őket segíteni.

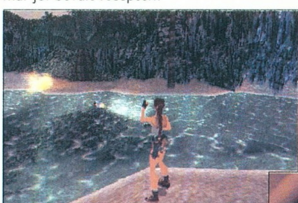
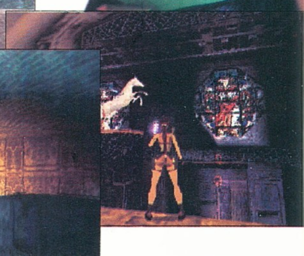
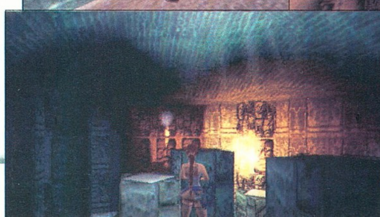
A játék a Redline cég saját fejlesztésű True Perspective névre hallgató engine-jét fogja használni, melynek segítségével az ütközetek valósidejű, 360 fokban szabadon forgatható 3D világban lesznek megjelenítve. Multiplayer módban egyszerre 2-8 játékos eresztheti össze csapatait. A játék, amely valamikor 1998 telén jelenik meg, valószínűleg kellemes perceket fog szerezni, mind a szerep-, mind a stratégiai játékok rajongóinak.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

▼ Eidos/ Core Design



A karácsonyi játékújdonságok között a Tomb Raider harmadik része lesz az egyik legnagyobb durranás. Lara népszerűsége töretlen és az Eidos, valamint a Core Design igyekszik ezt minél jobban kihasználni. Végre megjelentek az első screenshotok a játékból, amelyek alapján látható, hogy a készítők nem nagyon változtattak a már jól bevált recepten.

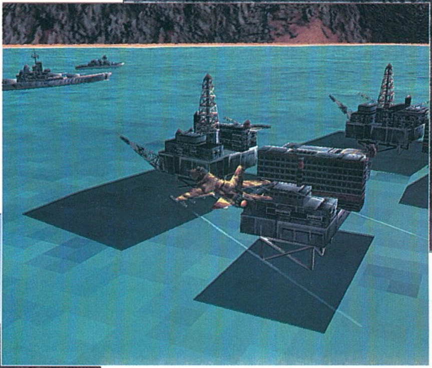




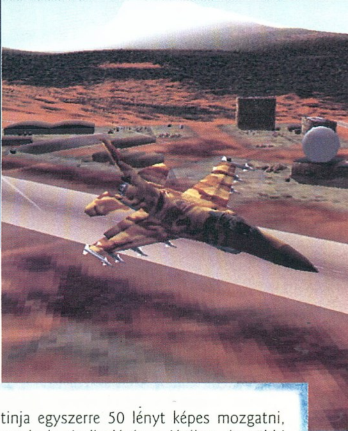
F16 Agressor

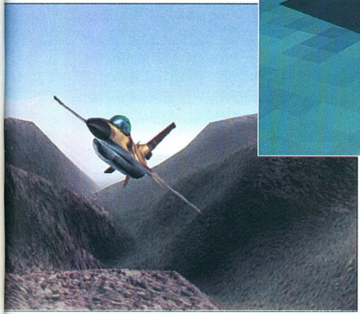
▼ Virgin/General Simulations Inc.

Ha felmérést készítenének arról, hogy melyik modern harci repülőgéptípus a legnépszerűbb, illetve melyik főszereplésével készítették a legtöbb szimulátort, az F16-os valószínűleg igen előkelő helyen végezne. A Virgin új repülőgépszimulátorában – az F16 Aggressorban – szintén egy Falcon lesz a címszereplő.

A játék valószerűsége valószínűleg minden konkurens szimulátort maga mögé fog utasítani, hiszen a program készítője az a GSI, akik az elmúlt hét évben az amerikai légerő szimulátorait programozták.







Az F16 Aggressor igyekszik a legapróbb részletekig hasonlítani az eredeti gép működésére, beleértve a fly-by-wire irányítási rendszert. Mind a hang-, mind a látványeffektek azt a célt szolgálják, hogy a játékos valóban úgy érezze magát, mintha a pilótafülkében ülne. A készítők szerint a légierő csak a gép néhány titkos részét nem engedte, hogy belekerüljön a szimulátorba, de ezeken kívül minden műszer és kapcsoló a valóságnak megfelelően fog működni.

A játékosnak Afrika légterében kell rátermettségét bizonyítania 40 halálos küldetésben. A programban szereplő terep természetesen eredeti műholdfelvételek alapján készült, többek között Madagaszkár, Etiópia és Marokkó fölött repülhetünk. Az F16 sebességét és hatalmas tűzerejét kihasználva kell a küldetéseket végrehajtanunk, melyek között egyaránt lesznek támadó és védekező feladatok is. Az ellenség hadserege többek között F-15-ösökből, SU-27-esekből, Cobra helikopterekből, T-80-as tankokból fog állni.

A 3D kártyák képességeit (és a processzorunkat) a végletekig kihasználó szimulátor év végén fog a boltokba kerülni.

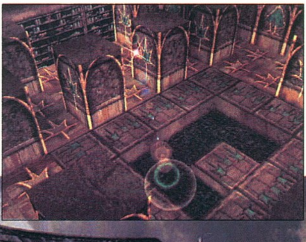
Soulbringer

▼ Gremlin

A Soulbringer, egy távoli, ismeretlen világba röpíti a játékost. A játékban egy karaktert irányítunk, akinek célja a világot uraló hét démonlord legyőzése. A program 3D engine-t és szabadon mozgatható kameranézetet kínál a játékosnak. Ha úgy akarjuk, saját szemszögünkből, vagy akár Tomb Raider-nézetből is követhetjük a történéseket. A 3D nézetnek köszönhetően a játék valószínűleg átmenet lesz az RPG-k és az akciójátékok között, így csatában ügyességünk, a fegyverünk típusa és a harci értékünk határozza meg a teljesítményünket. Minden harci mozdulat motion capture technikával készült, ennek köszönhetően a különböző csapások (amelyek természetesen mások lesznek egy kardnál és egy buzogánynál) teljesen élethűek lesznek.

A játék mesterséges intellingencia rutinja egyszerre 50 lényt képes mozgatni, amelyek viselkedését a játékos és többi szörnyeteg cselekedetei is befolyásolják. A programban több mint 100 NPC lesz, akikkel elbeszélgethetünk, felfogadhatjuk őket, de akár küldetéseket is kaphatunk tőlük. A programból természetesen nem maradhatott ki a mágia sem, amelyben támadó és védekező varázslatok egyaránt helyet kapnak majd.

A játék, amely valószínűleg megdobogtatja mind az akció, mind az RPG rajongók szívét, valamikor az év végén fog megjelenni.

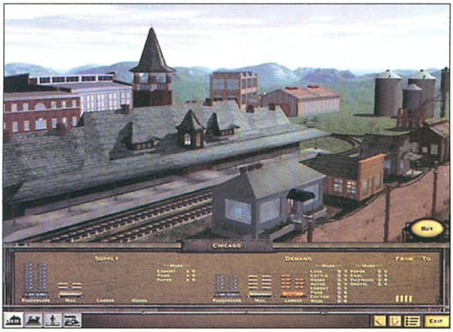


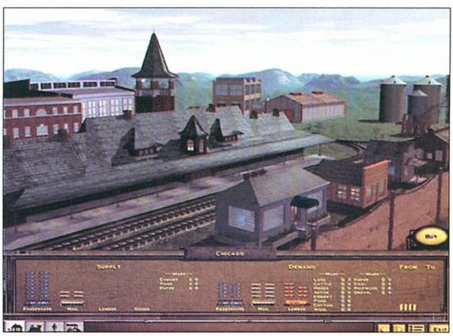
Railroad Tycoon II.

▼ G.O.D. / PopTop Software

Phil Steinmeyer, a Heroes of Might and Magic sorozat és az Iron Cross c. játék tervezője PopTop Software néven hatfős céget alapított 1997-ben . Az első tervük a Heroes III programozása volt, de ettől pénzügyi okok miatt sajnos el kellett állniuk és más készíti a folytatást a New World Computing számára. Phil emlékezett még rá, hogy Sid Meier programja a Railroad Tycoon a maga idejében hatalmas sikereket ért el, de a Microprose még nem lovagolta meg ezt és nem készítette el a folytatást. A PopTop megszerezte a játék jogait a Microprose-tól és elkezdtek kiadó után nézni, hogy pénzügyileg is egyenesbe jöjjenek. Hatalmas csodálkozásukra senki nem látott üzletet abban, hogy kiadja a játék folytatását. Kicsit csalódottan ugyan, de Phil és csapata úgy döntött, hogy lesz ami lesz, de ők mégis elkészítitk a Railroad Tycoon II-t. Az év elején a Mike Wilson (ex id és Ion Storm) által alapított Gathering of Developers jó érzékkel vette észre, hogy itt bizony egy sikervárományos játék készül, rögtön rávetették magukat és rövid tárgyalás után megegyeztek Phil Steinmeyer-rel, hogy ők fogják megjelentetni a programot.

Csakúgy mint elődje, a Railroad Tycoon II is real-time gazdasági stratégiai játék lesz. A játékosnak egy vasúttársaság igazgatása lesz a feladata a 19. és a 20. században Észak és Dél-Amerikában, Európában, Afrikában és Ázsiában. Ahhoz, hogy meggazdagodjunk, utasokat és árukat kell szállítanunk a rendeltetési helyükre. Ez természetesen nem olyan egyszerű mint ahogy hangzik, rengeteg akadályba fogunk ütközni, amíg igazi „vasút-cápák" leszünk. Az első természetesen a rendelkezésünkre álló pénz hiánya. Mint a gazdasági játékokban (és az életben) itt is minden a pénz körül forog. Ha túl sok adósságot halmozunk fel magunk körül, akkor könnyen lehet, hogy cégünk részvényei folyamatosan zuhanni fognak és igen gyorsan új állás felé kell néznünk. Ha ilyenkor valamioknél fogva a bank nem jelentkezik, hogy ugyan már fizzessük vissza az adósságainkat, akkor máris újabb veszéllyel kell szembenéznünk, mégpedig a konkurenciával. Az üzleti ellenfeleink ha tudják, akkor nagyon szívesen vásárolják fel a részvényinket, amikor éppen pénzügyi gondokkal küzködünk.





A Railroad Tycoon-hoz képest lesznek játéktechnikai újítások is a programban. Az egyik legfontosabb és legérdekesebb, hogy a játékos nem lesz „hozzákötve" ahhoz a vasúttársasághoz, amelyet irányít. Más cégekbe is befektethetünk, vagy megvásárolhatjuk a részvényeiket. Lehet, hogy saját társaságunk tönkremegy, de mi attól még gazdag emberként más céget alapíthatunk.

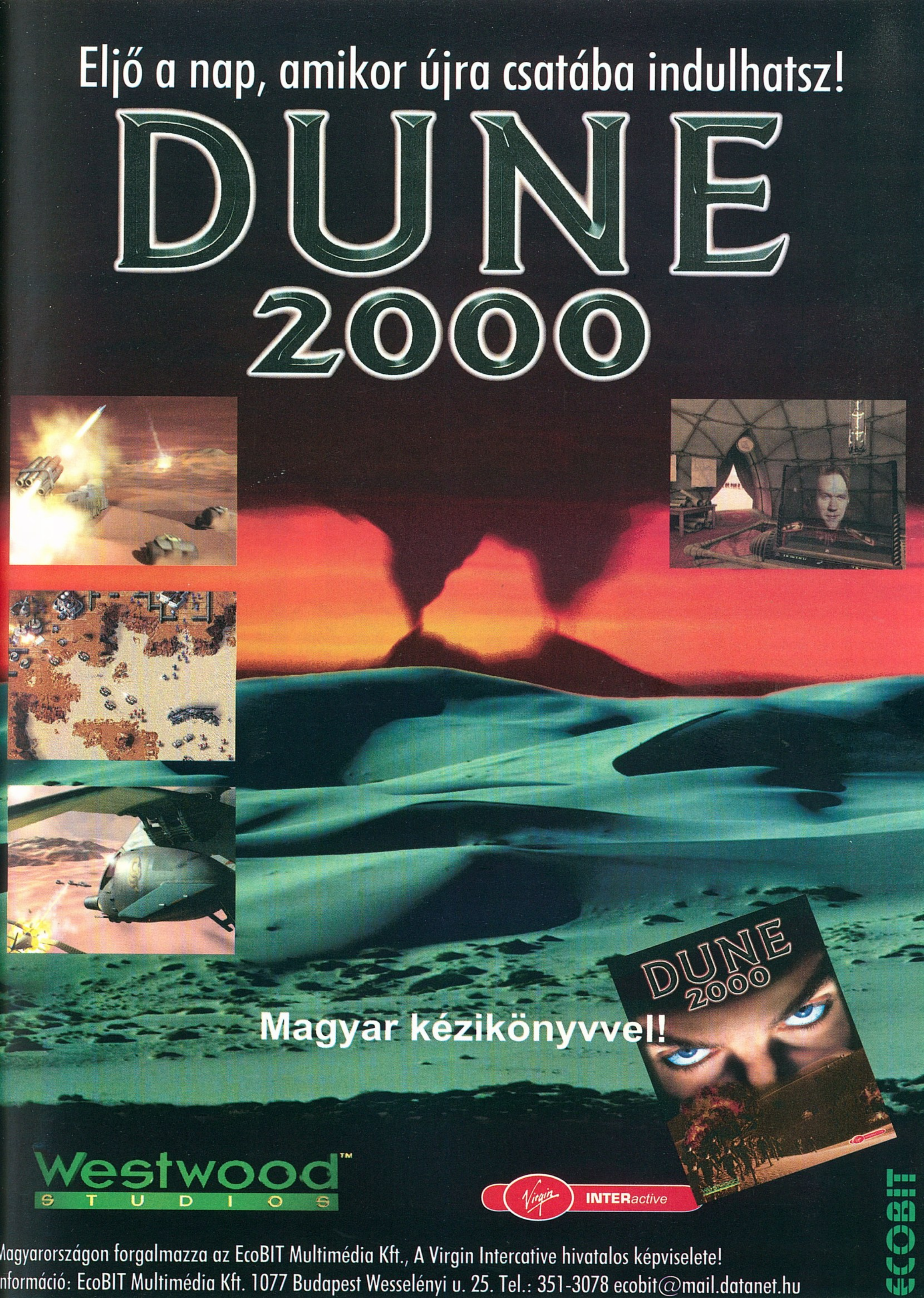
Alkalmazottakat vehetünk fel, akik különböző lehetőségeket nyújtanak nekünk. Lehet, hogy olcsóbban tudunk sineket építeni, vagy esetleg vonataink sebessége lesz egy kicsit magasabb.

A cégünk aktuális helyzetéről öt oldalnyi statisztikát nézhetünk végig (bevételek, kiadások, egyeneleg, stb...)

Grafikailag is nagyot fejlődött a játék az elődjéhez képest. A Railroad Tycoon II 16 bites színmélységű 3D térképeket használ, amelyet maximum 1024x768-as felbontásban tud megjeleníteni. A PopTop S3D engine-jének segítségével az egy térképen megtalálható 500,000 poligonból egyszerre 300,000 lehet a képernyőn.

A programban lesz campaign és scenario mód is. Az elsőben 15 egyre nehezedő küldetésben kell helytállnunk, a másodikban pedig a saját magunk által beállított paraméterek mellett kell felvennünk a harcot a konkurenciával. Azok számára akik nem szeretnék, hogy ellenfelek legyenek, az elindíthatja a játékot „Sim-City" módban is, ilyenkor nem kell a többiekkel foglalkoznunk, csak a fejlődés biztosítása lesz a feladatunk. A játékban térkép és scenario szerkesztő is lesz, így a vállalkozó kedvűek saját küldetéseket is készíthetnek maguknak vagy másoknak, mivel a játék minden létező hálózati protokollt is támogatni fog. Az interneten keresztül egyszerre 16-an, helyi hálózaton pedig akár 32-en is küzdhetnek egymás ellen. A PopTop tárgyalásokat folytat a Blizzard-dal, hogy az internetes játék a Battle.net-en keresztül működjön.

A játék novemberben fog megjelenni és a hardver követelményei is igen alacsonyak lesznek: P133, 16 MB RAM, 4xCD.


Eljő a nap, amikor újra csatába indulhatsz!
DUNE
2000
DUNE
2000
Magyar kézikönyvvel!
Westwood
STUDIOS
Virgin
INTERactive
ECOBIT
Magyarországon forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft., A Virgin Intercative hivatalos képviselete!
Információ: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078 ecobit@mail.datanet.hu

Gabriel Knight 3.

Interjú Jane Jensennel

A Gabriel Knight játékok mindig kellemes szórakozást nyújtottak a kalandjátékok és a borzongás kedvelőinek. A sorozat „szülőanyja", Jane Jensen és csapata már régóta dolgozik a folytatáson, amely az előző két részhez hasonlóan ismét misztikus és titokzatos környezetben fog játszódni. Volt néhány kérdésünk a készülőfélben lévő játékról, amelyekre Jane készségesen válaszolt.

ZED: *Mióta dolgozol a Sierránál?*

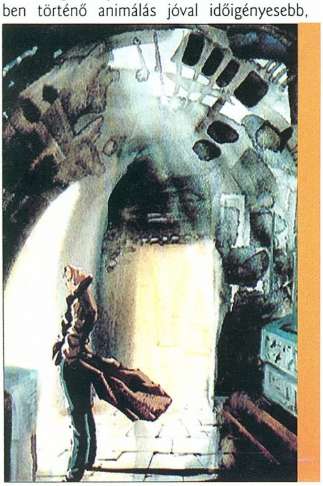
Jane: Már hét éve.

ZED: *Hány ember dolgozik jelenleg a Gabriel Knight 3-on? Tudnál valamit mondani a csapatról?*

Jane: Nyolc animátor dolgozik a csapatban, a hangeffekteket ketten készítik, egy zeneszerző, egy producer, egy tervező (ez lennék én), egy asszisztens, két rajzoló, akik a háttereken dolgoznak, egy művészetei rendező és három programozó. Mivel úgy tűnik, hogy legnagyobb lemaradásunk magával a program kódjával van, ezért hamarosan még 4-5 programozó fog csatlakozni a munkálatokhoz.

ZED: Milyen problémák jelentkeztek a Gabriel Knight 3 készítése közben?

Jane: A legnagyobb kihívás kétségkívül az új technológia kifejlesztése volt. Emellett a 3D-ben történő animálás jóval időigényesebb, ezért nem egyszer újra kellett terveznünk az egészet, hogy spóroljunk az animációkon. 3D rejtvényeket készíteni is elég nehéz – nem lehet a régi 2D-s feladványokat használni.



ZED: *A Gabriel Knight sorozat készítése közben kedvelted meg a thrillereket és a titokzatos történeteket vagy már előtte is rajongójuk voltál?*

Jane: Már előtte is szerettem a rejtélyes és titokzatos sztorikat, így világos, hogy amikor megkaptam a lehetőséget, hogy saját játékot készítsek, elég hamar jött az ötlet, hogy egy természetfeletti történetet készítsek.

ZED: *Nekem személy szerint nagyon tetszett a Gabriel Knight első részének zenéje. Ugyanaz lesz a Gabriel Knight 3 zeneszerzője is?*

Jane: Igen, Robert Holmes a vezető zeneszerző a harmadik résznél is.

ZED: *Az első két rész megvalósítása gyökeresen különbözött egymástól. Miért volt ez így? És miért változtattatok megint a harmadik részben?*

Jane: Azért változtattunk, mert a játékiparban mindig a legfrissebb technológiát kell használni. Egyszerűen nem tudsz eladni egy játékot, amely nem a legújabb technológiát használja. Amikor a Gabriel Knight első része elkészült, az SCI32 (a Sierra régi 2D kalandjáték rendszere) már öreg volt, mi voltunk az utolsók, akik felhasználták. Így a Gabriel Knight 2 az akkor aktuális legújabb játéktechnológiát használta, ez pedig az FMV (Full Motion Video) volt. Azóta mind a játékipar, mind a Sierra továbblépett. Manapság a 3D a legfrissebb technológia.

ZED: *Amikor a 3D megvalósítás mellett döntöttetek, nem gondoltatok arra, hogy ettől nagyon akció-orientált lesz a játék.*

Jane: Azt hiszem, a 2D és a 3D közötti különbség olyan, mint a 16 és 256 színű VGA közötti differencia. Ha a játékosok egyszer már kipróbálták a 3D-t, szinte lehetetlen számukra, hogy visszatérjenek a régi 2D játékokhoz. Olyan érzésük van, hogy „be vannak zárva" és egyszerűen „nem tudnak mozogni". Ezt már sok embertől hallottam, de saját magam is tapasztaltam. Már régóta dolgoztunk a Gabriel Knight 3-on és több félkész verziót láttam is, amikor a Curse of the Monkey Island megjelent. Én nagyon szerettem a sorozatot, de a 2D világ annyira egyszerűbbnek, egysíkúbbnak tűnt a 3D után, hogy nem is tudtam végigjátszani a játékot. Arról pedig, hogy akció-központú lenne a játék, annyit, hogy ez a tervezésen múlik, nem pedig a 3D technológián. A 3D nagyon sokféle módon alkalmazható – ez csak egy eszköz. A Gabriel Knight 3 nem akció, hanem egy klasszikus értelemben vett kalandjáték lesz.

ZED: *A sztori mennyire kapcsolódik az előző Gabriel Knight játékokhoz? Mesélj valamit a játék háttértörténetéről!*

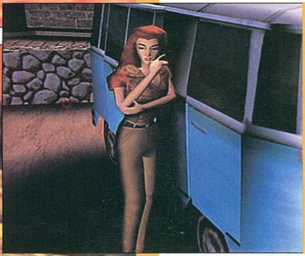
Jane: A történet Gabriel és Grace egy új ügyét meséli el. A főszereplők tehát ugyanazok, akik a Gabriel Knight 2-ben voltak, de a sztori nem kapcsolódik szervesen az előző rész történetéhez. A játék Rennes-le-Chateau-ban, egy dél-francia kisvárosban játszódik, ahol kincsvadászok elrejtett kincsek után kutatnak, mert egy pap, aki 1900-ban a környéken ásott, hihetetlen gazdag ember lett. Hogy mi is ez az „elveszett kincs", az a játékban részletesen ki lesz fejtve. Szerepet kapnak még a programban a templomos lovagok és helyi történelmi csoportok is. Van egy olyan monda is errefelé, hogy az itt lakók vérvonala egészen Jézusig vezethető vissza. Szerepet kapnak a Gabriel Knight 3-ban a vámpírok is, sőt, a főgonosznak is ez a „foglalkozása".

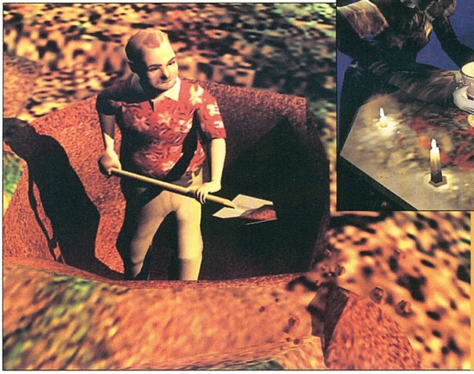
ZED: *A Gabriel Knight 2-ben nagyon jó videójelentek voltak. Tervezitek videók használatát a harmadik részben vagy teljesen száműzitek őket?*

Jane: Természetesen lesznek movie-k a játékban, mivel rengeteg a sztori és ezt valahogyan el kell mondani a játékosnak. Ezek a jelenetek azonban teljes egészében a játék engine-jével készültek, éppen ezért minőségükben egyátalán nem fognak különbözni magától a játéktól. Úgy érezzük, hogy a játékengine néz ki olyan jól, hogy az animációk is ezzel legyenek megoldva, nem csak a rejtvények és a mászkálás.

ZED: *Az első két rész híres volt arról, hogy jó néhány nagyon nehéz rejtvény is belekerült. Milyen rejtvények lesznek a Gabriel Knight 3-ban?*

Jane: Úgy gondolom, hogy az összes rész közül a harmadikban lesznek a legjobb rejtvények, amelyek különbözni fognak attól, amit eddig kalandjátékokban megszokhattál. Természetesen lesznek hagyományos nyomozós és tárgy-alapú rejtvények, de ezen kívül rengeteg 3D-re épülő logikai és „mini-arcade" feladat is lesz a játékban. Ezek mellett lesz egy nagyon hosszú feladat is, amelyben Grace azon dolgozik, hogy a kincshez vezető út térképét összerakja. Ehhez egy SIDNEY névre hallgató laptopot használ. Egy nagyon hosszú szövegen keresztül kell majd átrágnod magad, amelyben a domborzati elemekre lesz utalás. Ezek után előhívhatod a völgy 3D térképét és meg kell rajta keresned az előbb említett elemeket. Amikor ezzel elkészültél, világos lesz számodra, hogy hol is van Rennes-le-Chateau kincse elrejtve.





ZED: *Ha ez egy 3D játék, akkor támogatni fogja a 3D gyorsítókártyákat?*

Jane: A játékban lesz 3D gyorsító támogatás, de lesz benne szoftveres renderelő rutin is. Természetesen 3D kártyával azért szebb lesz a látvány. Amennyire én tudom, az összes népszerűbb 3D kártyát támogatni fogjuk.

ZED: *A Gabriel Knight 2-höz hasonlóan itt is felváltva fogjuk Gabrielt és Grace-t irányítani?*

Jane: Igen.

ZED: *Találkozunk-e szereplőkkel az előző Gabriel Knight játékokból?*

Jane: Gabrielen és Grace-en kívül Mosley felügyelő is visszatér a harmadik részben.

ZED: *Mikor fog a játék megjelenni és mik lesznek a hardver-követelményei?*

Jane: Azt szeretnénk, ha karácsonyra be tudnánk fejezni a programot. A pontos hardver-követelményeket nem tudom, de 3D kártya nélkül kb. egy P120-ra lesz szükség. Nekem egy P90-esem van, 3D kártyával és tökéletesen fut rajta a játék.

ZED: *Milyen típusú számítógépes játékokat szeretsz?*

Jane: Kaland (temészetesen), logikai és kártyajátékokat, de néha szoktam játszani stratégiai programokkal is.

ZED: *Sok sikert kívánunk a Gabriel Knight 3-hoz (mi már nagyon várjuk) és a következő játékaidhoz.*

Alpha Centauri

Beszélgetés Brian Reynolds-szal

Bárki, aki meghallja Sid Meier nevét és szerette a mester korábbi alkotásait, a Pirates!-t, a Civilizationt, vagy a nem is olyan régen megjelent Gettysburg!-öt, az már nagyon-nagyon várja a következő általa tervezett játékot, az Alpha Centaurit. Addig is, hogy mindenki kíváncsiságát kielégítsük, megkérdeztük a Firaxis egyik alapító tagját, Brian Reynolds-t, a készülő programról. Brian természetesen készséggel állt a rendelkezésünkre.

ZED: *Mi a beosztásod a cégnél és milyen munkát végzel az Alpha Centaurival kapcsolatban?*

Brian: A tisztem hivatalosan a szoftverfejlesztő részleg elnökhelyettese, de amit valójában csinálok, az a játékok tervezése. A Firaxis-t Sid Meier, Jeff Biggs és én alapítottuk 1996-ban. A vállalat üzleti ügyeit Jeff végzi, Sid és én irányítjuk a játékaink fejlesztését. A tavaly megjelent Gettysurg!-öt Sid tervezte és ő felügyelte a munkálatokat is, az Alpha Centaurinál én végzem ezeket a feladatokat. Úgy gondoljuk, hogy ez a „munkamegosztás" nagyon jó megoldás, mert mindkettőnknek lehetőséget nyújt, hogy új ötleteket gyűjtsünk egy játékhoz. Ez azonban nem azt jelenti, hogy soha nem működünk együtt, mindkettőnknek ugyanannyi köze van az összes játékunkhoz.

ZED: *Mennyire fog a játék hasonlítani a ma már klasszikussá vált Civilizationhöz, és miben fog különbözni tőle?*

Brian: Az Alpha Centauri lesz az a program, amelyet mi körökre osztott stratégiai játéknak nevezünk. Természetesen emlékeztetni fog a régebbi, hasonló stílusú stratégiai programokra – így természetesen a Civilizationre is –, de az Alpha Centauri egy teljesen új játék lesz, semmilyen program folytatásának nem tekinthető.

ZED: *A Civilizationhöz hasonlóan ez is egy társasjáték alapján készül, vagy egyedi ötleteiteket valósítjátok meg?*

Brian: Meg kell hogy nyugtassalak, az Alpha Centauri teljes egészében saját ötletekre épülő játék lesz.

ZED: *Mi a játék háttértörténete? Mikor és hol fog játszódni?*

Brian: A XXI. században a világ sok nemzete összegyűjti a tartalékait, hogy egy felfedező és kolonizációs küldetést indítson az Alpha Centaurira, a mi galaxisunkhoz legközelebb lévő naprendszerbe. A 40 éves utazás során a misszió egyszer csak hirtelen elveszti kapcsolatát a Földdel. Rövid gondolkodás után rájönnek, hogy valószínűleg kitört a nukleáris háború a Földön, ők az emberiség utolsó túlélői és muszáj egyedül boldogulniuk a távoli világban mindenféle otthoni segítség nélkül.

ZED: *Mi a játék célja?*

Brian: Ez legnagyobb részben a játékosoktól függ, hiszen több módja lesz a játék megnyerésének. Az alapvető célok a túlélés, a szaporodás és a fejlődés.

ZED: Hányféle faj lesz a játékban és miben fognak különbözni egymástól? Tudnál pár szót mondani a speciális képességeikről is?

Brian: Mivel az Alpha Centauri a nem túl távoli jövőben, egy közeli csillagrendszerben játszódik, nem fognak különféle idegen fajok rohangálni mindenfelé. A játékban a közvetlen ellenségeid a riválís emberi „klikkek" lesznek (a legénység volt tagjai), akik ideológiai nézetkülönbségek miatt szakították meg egymással a kapcsolatot.

Mind a hét csoportnak megvannak a saját

erősségeik és gyenge pontjaik is ... a túlélő Spártaiak, a fundamentalista Hívők, a természetvédő Zöldek, a humanitárius Békepártiak, a mega-kapitalista Morgan Industries, a kutatásimádó Egyetem és az ördögi Emberi Kaptár közül választhatsz.

ZED: *Milyen típusú épületek lesznek a játékban és lehet-e őket fejleszteni?*

Brian: Ahogy a kolóniád növekszik és virágzik, valamint a technológia is fejlődik, egyre kifinomultabb és fejlettebb épületeket tudsz elkészíteni. A játék első szakaszában olyan dolgokat építhetsz mint a Recycling Tank, Network Node vagy a Recreation Dome. A későbbi épületek közül néhány: Research Hospital, Assembly Plant, Fusion Lab és a Paradise Garden. A Civilizationben lévő „csodákhoz" hasonlóan itt is előállíthatsz egyedi és titkos fejlesztéseket, mint pl. az űrlift és még sok más olyan dolog, amelyek vagy téged segítenek, vagy az ellenfeleidet hátráltatják (esetleg mindkettőt egyszerre).

ZED: *Milyen típusú egységek lesznek a játékban és mire lesznek ezek képesek?*

Brian: Az Alpha Centauriban a játékos saját maga tervezheti meg az egységeit az „alapanyagokból". Az egységek alvázak, fegyverek, páncélzatok, reaktorok, felszerelés-csomagok és speciális képességek széles tárházából építhetők meg. Ennek a programrésznek természetesen jól kiegyensúlyozottnak kell lennie, de azt hiszem, ezt sikerült elérnünk: nem lesz olyan nyerő kombináció, amellyel mindent le lehet győzni.

ZED: *Mennyire kap hangsúlyt a játékban a harc? A csata közben a játékos irányíthatja az egységeket, esetleg a gép játssza le helyettünk az ütközetet és minket csak értesít az eredményről? Ha mi irányítjuk a harcot, akkor az körökre osztott vagy real-time lesz-e?*

Brian: A harc körökre osztott lesz, és teljes egészében a játékos vezeti le. Minden ütközet a főtérképen zajlik.

ZED: *Mennyire lesz nehéz a játék és lesznek-e különböző nehézségi fokozatok? Lesz-e tutorial mód a kezdők számára, hogy minél könnyebben elsajátíthassák a játék kezelését?*

Brian: Az Alpha Centauri pontosan olyan nehéz lesz, amilyennek szeretnéd. Hat nehézségi fokozat van a nagyon könnyűtől a szinte lehetetlenig, és persze van egy nagyon gondosan kidolgozott oktatórész és beépített segítő rendszer is azoknak, akik még nem jöttek bele a játék irányításába. Azt azonban elmondhatom, hogy a játék kezelése igen egyszerű lesz.

ZED: *Csak összefüggő hadjáratokat, vagy különálló küldetéseket is játszhatunk?*

Brian: Mindkettőt. Természetesen az igazi játék az összefüggő hadjárat lesz.

ZED: *Egyszerre hány ember játszhatja a játékot hálózaton keresztül és milyen különleges lehetőségeik lesznek? Köthetnek-e a játékosok szövetséget, segíthetik-e egymást, lehetnek-e közös céljaik vagy mindenféleképpen harcolniuk kell egymás ellen?*

Brian: Egy gyors hálón, (pl. helyi hálózaton) maximum hét játékos játszhat egyszerre. Az interneten valószínűleg csak négyen küzdhetnek majd egymás ellen. A játékosok köthetnek egymással szövetséget, kereskedhetnek, segíthetnek a másiknak, sőt még nyerhetnek is együtt. Természetesen a kötött szövetségek bármikor felrúghatóak, így senki sem mehet biztosra...

ZED: *Miben fog különbözni az Alpha Centauri a többi hasonló stílusú játéktól?*

Brian: Úgy gondoljuk, hogy sokkal mélyebb, kifinomultabb és érdekesebb lesz, mint bármely más eddig megjelent „birodalomépítő" játék.

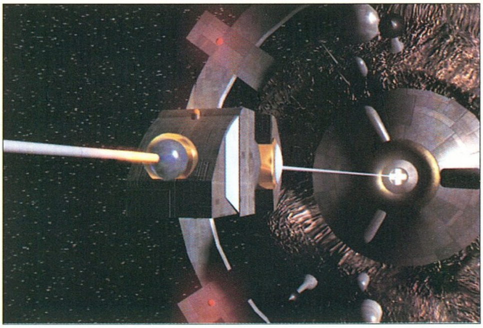
ZED: Mik lesznek a hardver követelmények és milyen speciális hardvert fog a játék támogatni?

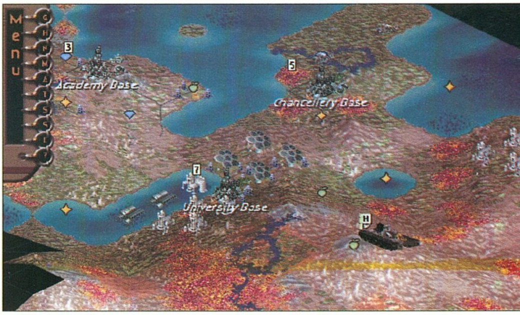
Brian: A minimális gép egy P90 lesz 16 MB, esetleg 32 MB RAM-mal. Az általunk ajánlott gép pedig egy P-166 32 MB vagy több memóriával, Windows 95-tel, Windows 98-cal, vagy Windows NT-vel.

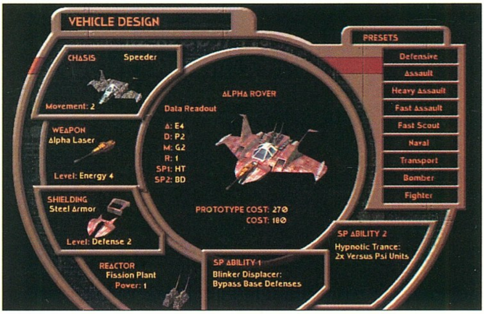
ZED: *Milyen játékokat szeretsz és melyek a kedvenceid?*

Brian: Sokfélét szeretek, de leginkább természetesen a stratégiai játékok állnak hozzám a legközelebb. Ha leszámítjuk azokat a játékokat, amelyek fejlesztésében részt vettem, akkor íme néhány kedvencem: Empire, Populous, Archon és az Ultima VI.

ZED: *Jó játékot és jó munkát az Alpha Centaurihoz!*







ebben a hónapban...

Ebben a hónapban...

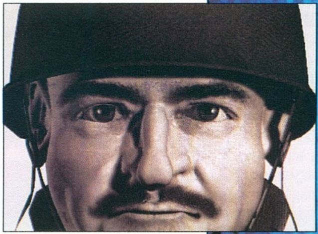
„A nyár idén még sokáig tarthat... sőt, lesz jövőre is!" – ezzel a réges-régi reklámszlogennel riogatják egymást így július-augusztus táján a játékszakmában dolgozók, lévén az év legmelegebb hónapjai igencsak uborkaszezonnak számítanak a mi szempontunkból. Az idei nyár azonban szépen rácáfolt erre az évtizedes „népi megfigyelésre"! Mintha csak a karácsonyi szezon sűrűjében lennénk, úgy röpködnek a nagyobbnál nagyobb nevek, a jobbnál jobb játékok. MechCommander, Conflict Freespace, Commandos, X-COM Interceptor... megannyi igazi sztár(jelölt) játék érkezett a nyár kellős közepén!

A nagy tűzijátékban két érdekes trendet fedezhetünk fel: az első a real-time stratégiai játékok döbbenetes fejlődése. Az elmúlt év(ek) eszeveszett klónháborúja után most már csak azok a játékok élhetnek meg ezen a piacon, amelyek a tökéletes megvalósítás mellett új ötleteket, eredetiséget is fel tudnak mutatni. És hogy mi jöhet még egy Commandos, vagy egy WarGames után? A jövőt nagyjából a Tiberian Sunig és a Total Annihilation 2-ig lehet látni, de azután mi lesz...? Vajon folytatódik a diadalmenet vagy kifullad a stílus lendülete?

A másik érdekesség a kalandjátékok hirtelen (az E3 tapasztalatai alapján: talán utolsó) fellángolása. Érdemes megfigyelni, hogyan veszik át a klasszikus point and click-kalandok (lásd Hopkins FBI) helyét a színen az interaktív filmek (X-Files) és a Myst-szerű logikai/kalandjátékok (Of Light and Darkness).

Persze emellett most is széles palettáról csemegézhettek a magazint lapozgatva: van űrszimulátortól kezdve Forma 1-en keresztül a fociig minden a tarsolyunkban, mi szem-szájnak ingere.

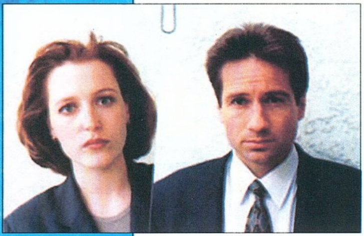
És hogy bizakodva tekintsünk a szeptember elé: lapzártakor már elkezdtek szállingózni a kora ősz slágerei, így következő számunkban várható –többek között - a Dune 2000, a Final Fantasy 7 és a Deathtrap Dungeon...

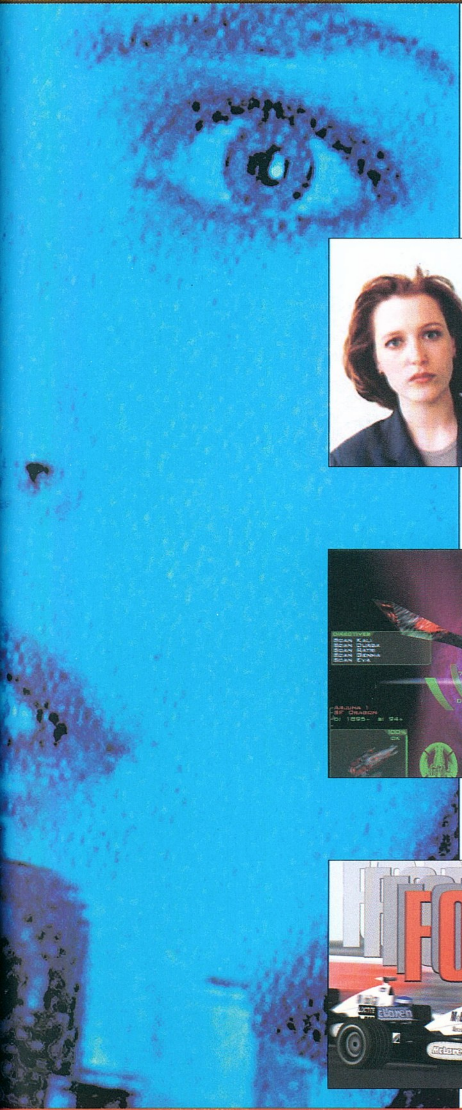


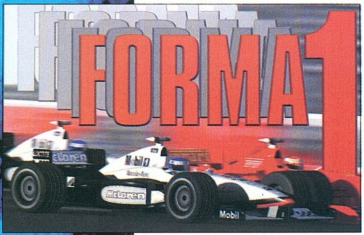
A játékok

0-50: Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek bele az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, ahol már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50 alatti pontszámot kapjon. Ha mégis, az nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

50-60: Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már nagyítóval kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére elég ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.







ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött ? Nagy testvérünk, a Magyar Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van a lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ? Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj a szerkesztőségbe (466-99-26), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható? Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek, illetve átadni terjesztésre, aztán a posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (466-99-26) és megoldjuk a problémát.

...nincs CD az újság mellett? Ha újságosnál, vagy számítástechnikai szaküzletben veszed a ZED-et: ne fizess, míg meg nem győződtél róla, hogy ott a CD! Ha előfizető vagy: ugyanaz a helyzet, mint a törött CD esetében.

...szeretnék előfizetni, de nincs előfizetési csekkem? Normál, postán kérhető csekken előfizethetsz (címzett: CD Pegasus Kft. Budapest, 1518 Pf:27), a Közlemény rovatba írd bele, melyik számtól szeretnéd az előfizetést kérni (lehet akár visszamenőleg is)!

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók? A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI. Diószegi u. 39/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...nem találom a más véleményt a Soldiers at War cikknél? Írd oda a saját véleményed, és így elmondhatod magadról, hogy benne voltál a ZED-ben... *

értékeléséről...

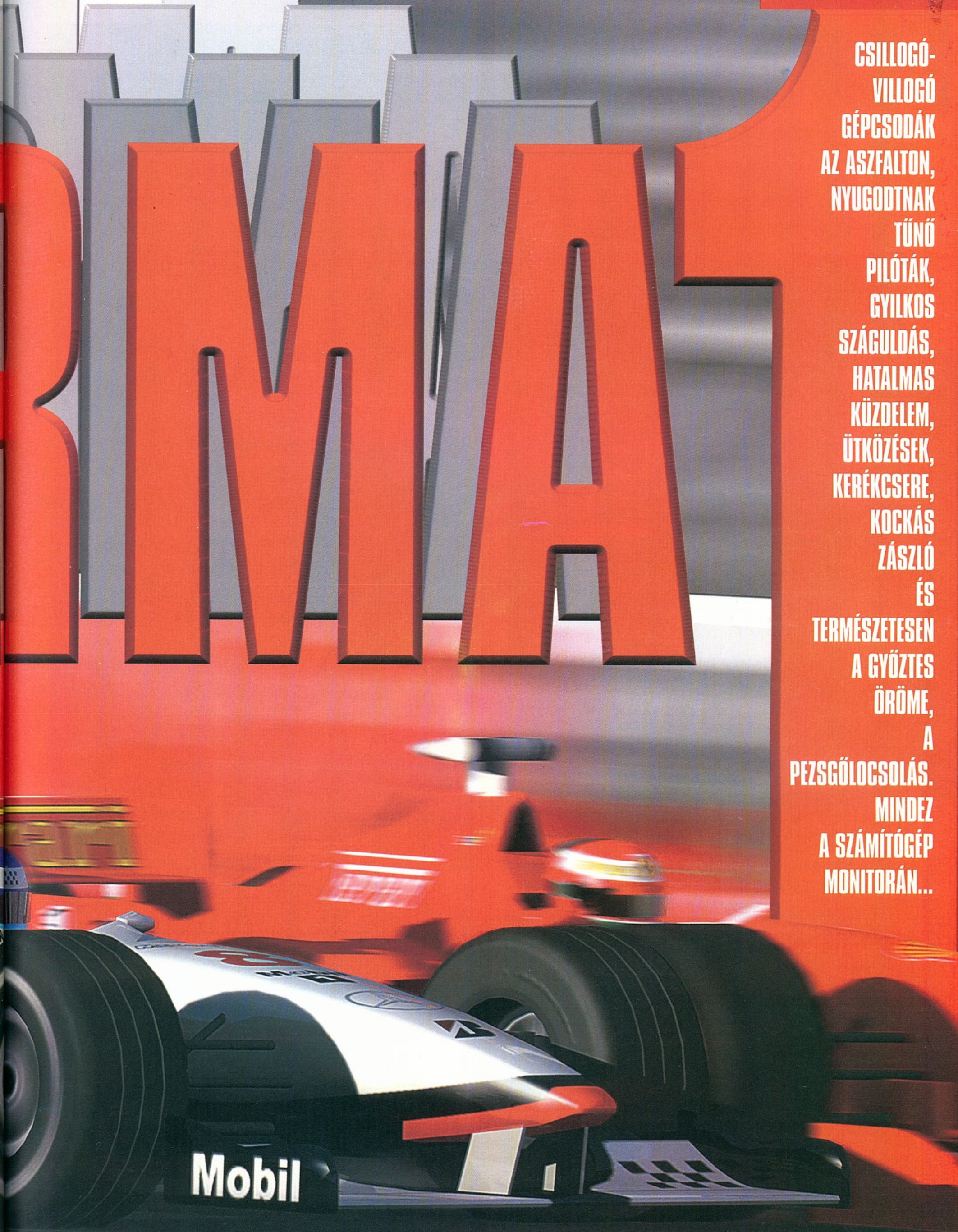
60-70: Az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötször látott (és ebből 20 jobb volt...). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben, legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „csak fanatikusoknak".

70-80: Ezek a játékok a „nagy átlag". Korrekt, jó kis játékok, csak éppen a maguk kategóriájában vannak náluk sokkal jobbak is.

80-90: Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt; vagy egy igazán szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

90 felett: A csúcs, a slágerek, a legendák, melyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek". A ZED eddigi fennállása során 96 volt a legmagasabb érték, amit egy játékra adtunk...

FOR
LOCTITE
McLaren
Boss
Mobil 1
Mercedes-Benz
CAMOZZI
McLaren



CSILLOGÓ-VILLOGÓ GÉPCSODÁK AZ ASZFALTON, NYUGODTNAK TŰNŐ PILÓTÁK, GYILKOS SZÁGULDÁS, HATALMAS KÜZDELEM, ÜTKÖZÉSEK, KERÉKCSERE, KOCKÁS ZÁSZLÓ ÉS TERMÉSZETESEN A GYŐZTES ÖRÖME, A PEZSGŐLOCSOLÁS. MINDEZ A SZÁMÍTÓGÉP MONITORÁN...

Mindenkinek világos, hogy miről is van szó: a „száguldó cirkusz", a Forma 1-es autóverseny hétről-hétre (illetve kéthétről-kéthétre) mindig a pályák mellé vonz és a képernyők elé szegez rengeteg embert. Mi lehet annak az oka, hogy a sok különböző technikai sportág közül pont a Forma 1 az, ami ilyen hatalmas népszerűségnek örvend?

Sokan azt tartják, hogy a Forma 1 az autók óriási sebessége miatt emelkedik ki a több hasonló „sportág" közül. Ebben a megközelítésben lehet valami igazság, de nem magyarázza meg teljesen a Forma 1 uralmát, hiszen a gyorsasági motorversenyek 750 köbcentiméteres álomgépei mind gyorsulás, mind végsebesség tekintetében maguk mögé utasítják a versenyautókat. Vajon a látvány és az izgalom az, ami miatt a F1-es futamokat több millióan nézik szerte a világon? A válasz erre is nemleges, mert a McLaren-Mercedes csapat fölénye miatt rengeteg „unalmas" Forma 1-es verseny volt az utóbbi időben, ennek ellenére a futamok nézettsége továbbra is töretlenül nő.

Ha tovább keresgélünk az okok között, akkor előbb-utóbb rábukkanunk a pénzre, mégpedig rengeteg pénzre. A Forma 1 egy hatalmas árucikk, amelynek eladói igencsak jól kereskednek termékükkel. Azt mindenki tudja, hogy megfelelő marketinggel mindent el lehet adni, és ez a helyzet a Forma 1-gyel is. Hiába gyorsabbak a versenymotorok, hiába látványosabb egy rally-verseny és hiába unalmas a futamok nagy része, a pénz nagy úr.

Ez a népszerűség az oka annak is, hogy a játékkészítő cégek szívesen adnak ki Forma 1-es programokat, hiszen a siker szinte garantált. Már a kezdetek kezdetén, a nyolcvanas évek elején, amikor a számítógépet még a Spectrum és a C-64 jelentette, már akkor is jelentek meg Forma 1-es programok. Ezeknek a játékoknak természetesen a gépek korlátozott tudása miatt még nem sok közük volt a valódi Forma 1-es autók viselkedéséhez, szinte csak a pályák és a versenyzők nevei emlékeztettek az eredeti versenyekre. Az egyik legelső ilyen program a borzasztó nehéz Nigel Mansell's Grand Prix volt, ezt követték az újabb és újabb feldolgozások.

Ahogy lecserélődött a géppark és növekedett a komputerek teljesítménye, úgy jelentek meg az újabb és újabb Forma 1-es játékok, amelyek igyekeztek minél jobban visszaadni egy verseny dinamikáját és hangulatát. Talán az első „igazi", minden tekintetben tökéletesen megvalósított Forma 1-es szimulátor a MicroProse féle F1GP volt, amely Amigán indult el világhódító útjára, majd PC-n is megjelent. A program folytatását az F1GP2-t minden idők egyik legélethűbb Forma 1-es játékának tartják. Ennek alátámasztására elég annyi adalék, hogy amikor Jacques Villeneuve újoncként indult a Forma 1-ben, ennek a játéknak a segítségével tanulta meg a pályák vonalvezetését!

A Forma 1-es játékok újabb lépést tettek előre a 3D gyorsítókártyák megjelenésével, hiszen ezek segítségével a játékok kinézete is kezdett emlékeztetni az igazi autóversenyekére. A legújabb generáció jeles képviselője a Ubi Soft F1 Racing Simulationje. Cikkünkben bemutatjuk a két említett klasszikus programot, valamint a közeljövőben megjelenő hasonló témájú játékokat. Az tisztán látható, hogy a stílus kedvelőinek biztosítva lesz a szórakozásuk, hiszen jócskán jelennek meg a Forma 1-gyel foglalkozó programok.

Formula One Grand Prix II

▼ MicroProse

1996 július 18. örökre emlékezetes dátum lesz minden Forma 1 rajongó számára. Nem egy jövőbeni kiváló pilóta született ezen a napon (bár... ki tudja?), hanem sokadszori határidőcsúszás után végre megjelent a MicroProse Forma 1-es játéka, a GP2. Mire ez a cikk megjelenik, addigra a játék már betölti második életévét, kissé igazságtalan lenne mai szemmel értékelni, ezért bizonyos dolgokkal szemben igyekszem majd egy kissé elnézőbb lenni. A játék előző része hatalmas sikereket aratott mind Amigán, mind PC-n, talán az első igazi Forma 1-es szimulátornak tekinthető.

KÉT OLYAN FORMA 1-ES JÁTÉKOT JEGYEZHETTEK FEL EDDIG AZ ÉVKÖNYVEK, AMELYEK SZÍNVONALUKBAN MESSZE KIEMELKEDTEK A TÖBBIEK KÖZÜL. EZEK A MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX II-JE, ÉS A UBI SOFT GONDOZÁSÁBAN MEGJELENT F1 RACING SIMULATION. A KÖVETKEZŐKBEN IGYEKSZÜNK RÉSZLETEN BEMUTATNI AZ EMLÍTETT JÁTÉKOKAT, KIEMELVE NEGATÍV ÉS POZITÍV TULAJDONSÁGAIKAT.

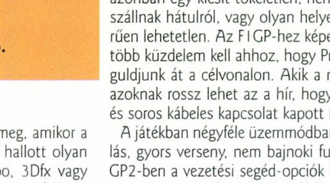
ivel a program akkor jelent meg, amikor a mezei játékos még nem hallott olyan dolgokról, mint Voodoo, 3Dfx vagy Direct3D, a gyönyörű és nagyfelbontású truecolor grafikához szokott szemünknek kissé szegényesnek fog tűnni a játék 320x200x256-os felbontása. Igaz, hogy van SVGA (640x480) opciója a programnak, de ebben éppen arról kell lemondanunk, ami az ilyen típusú játékoknál az egyik legfontosabb tényező: a sebbeségérzetről. Míg sima VGA-ban a játék tökéletes futtatásához bőven elegendő egy 486DX2/66, addig az SVGA üzemmód még egy P233 MMX-en sem biztosít teljesen folyamatos mozgást. Aki a sebesség megszállottja, az előbb vagy utóbb úgyis vissza fog kapcsolni sima VGA-ba, mivel folyamatos megjelenítés esetén a versenyautó irányítása is jóval könnyebb.

Amikor a játék első része megjelent, a Soundblaster hangkártya még csak álom volt a játékosok nagy többsége számára. Valószínűleg ezen okokból nem támogatott a játék semmilyen hangkártyát, csak a PC hangszóróján keresztül volt hajlandó megszólalni. Később patch-ek segítségével ezt a hibát kiküszöbölték, de a hangeffektek elég primitívek maradtak, az összes hanghatást a Soundblaster FM chipjének segítségével állították elő, nem véletlen, hogy ez semmilyen nyomot nem hagyott a játékosokban. A GP2-ben azonban orvosolták a hibát, mind a zene, mind a digitalizált hangok jóra sikerültek, talán egyetlen (de nagy) hiba a játék audio rendszerében, hogy a többi versenyautó hangját egyátalán nem hallhatjuk! Ez bizony elég nagy hiba és sokat levon a játék élethűségéből.

Az F1GP sikerét többek között annak is köszönhette, hogy hihetetlenül élvezetes volt az autóvezetés vele. Az autók élethűen viselkedtek és ha az ember megtanulta a pályát, képes volt akár órákig is körözni rajta, hogy megjavítsa az addigi legjobb idejét. Ez az érzés a GP2-ben sem változott sokat, a játékos tényleg úgy érzi, hogy egy bivalyerős motorral felszerelt autóban ül, elég egy óvatlan mozdulat és máris otthagyja a fele gumit az aszfalton, vagy rosszabb esetben a baleseti sebészeten találja magát. A gép által irányított járművek mozgása azonban egy kicsit tökéletlen, néha teljesen váratlanul belénk szállnak hátulról, vagy olyan helyen előznek, ahol az egyszerűen lehetetlen. Az F1GP-hez képest a játék nehezedett, jóval több küzdelem kell ahhoz, hogy Pro fokozatban elsőként száguldjunk át a célvonalon. Akik a multiplayer játékot szeretik, azoknak rossz lehet az a hír, hogy a játékban csak modemes és soros kábeles kapcsolat kapott helyet, hálózatos nem.

A játékban négyféle üzemmódban versenyezhetünk: gyakorlás, gyors verseny, nem bajnoki futam és teljes bajnokság. A GP2-ben a vezetési segéd-opciók teljes skálája kapott helyet, az automata sebességváltótól kezdve, az elpusztíthatatlan autón át egészen az ideális ív megjelentetéséig. A boxutcában történő gyorshajtásért vagy a veszélyes vezetésért büntetést kapunk, de azért is kényszerpihenőre küldhetnek bennünket, ha túl sok kanyart vágunk le a pályából. Az ütközések megvalósítása is jól sikerült, akik csak azért játszanak autós játékokkal, hogy minél nagyobb balesetet okozzanak, azoknak elárulom, hogy nekem sikerült olyan karambolt okoznom, amely után az autómból csak a vezetőülés (!) maradt meg... A 20 másodperces visszajátszás is elég arra, hogy a legvadabb (vagy a legszebb) mutatványokat újra megnézzük.

Akik az autót szeretik szerelni, barkácsolni, azok a mennyországban érezhetik magukat, mert szinte az utolsó csavarig beleszólhatnak a gép beállításába. A kézikönyvben részletes útmutatást olvashatunk arról, hogy mely alkatrész állításával mit érhetünk el. Negatívum, hogy a játék 1996-ban jelent meg, mégis az 1994-es versenyév adatait tartalmazza.



A GP2 néhány apró hibájától eltekintve, korához képest tökéletes játék. Geoff Crammond remek munkát végzett, a rajongók pedig már vágyakozva gondolnak a hamarosan megjelenő GP3-ra.

F1 Racing Simulation

▼ Ubi Soft

Amikor az Ubi Soft F1RS-e megjelent, első ránézésre úgy tűnt, hogy a készítők rengeteget játszottak a GP2-vel és igyekeztek annak hibáit kiküszöbölni, illetve az abból hiányzó dolgokat beleépíteni saját programjukba.

A legnagyobb újítás természetesen a grafikában keresendő. Egy 3Dfx kártya aktív közreműködésével a játék már egy közepes Pentiumon (166) is csodákra képes. A pályákon használt textúrák kiválóak, remek újítás az is, hogy az ideális ívet nem egy fehér csík, hanem egy keréknyom jelzi, így az ember kevésbé érzi magát csalónak, ha bekapcsolja ezt a segítő opciót. Az időjárás megvalósítása remek, a nap a szemünkbe süt és elvakít, néha felhők jelennek meg az égen. A ködös pálya egyszerűen gyönyörű, de ennél is jobb az eső-effekt. A látvány és az autó viselkedése tökéletesen megoldott, a gépek vízfüggönyt húznak maguk után, a kanyarokban pedig jóval egyszerűbb kicsúszni, mint a száraz pályán.

Hogy a készítők mennyire figyeltek a grafikai részletekre, azt abból is lemérhetjük, ha belehajtunk a fűbe, akkor az autó gumijába fűszálak ragadnak, néhány pályán pedig óriás kivetítők is vannak, amelyeken akár saját magunkat is láthatjuk! Grafikai téren találkozhatunk azonban pár gyengébben megoldott dologgal is. Néhány pályán a háttér-textúra elég furcsára sikeredett (érdemes megnézni az ausztrál pályát)... Amikor hirtelen gyorsítunk vagy fékezünk, a kocsi természetesen keréknyomot hagy maga után az aszfalton. Ez remek lenne, de a nyomok pár kör múlva - ismeretlen oknál fogva - eltűnnek a pályáról. Az eső- és a hagyományos gumik között semmiféle látványbeli különbséget nem tapasztalhatunk a vezetőülésből nézve (pedig van).

A motorhang is rendben van, bár nem szól olyan jól, mint a GP2-ben. Szerencsére a MicroProse programjával ellentétben itt már a többi autó hangja is hallható, ez azért is jó, mert a tükrök valamivel kisebbek mint a GP2-ben, így a hátulról jövő támadásokra jobban tudunk figyelni. A többi hangeffekt is jó, különösen a recsegés, ami akkor hallható, amikor az autó alja hozzáér valamihez, valamint a motor „visítása", amikor alacsonyabb sebességfokozatba kapcsolunk.

Az autó konfigurálása legalább annyira részletes, mint a GP2-ben. Beállíthatjuk többek között az üzemanyag mennyiségét, a kormányzás érzékenységét, a gumik típusát (4 fajta + 1 esőgumi), a légterelők szögét, a fékek egyensúlyát, a sebességfokozatokat vagy a motor maximális fordulatszámát. A valódi Forma 1-es versenyekhez hasonlóan megtervezhetjük azt, hogy milyen sűrűn állunk ki a boxutcába tankolni, illetve kereket cserélni. A szerelők ilyenkor rádión „beszólnak", hogy mikor kell mennünk elvégezni a javításokat.

A többi Forma 1-es játékhoz hasonlóan itt is találhatunk segítő funkciókat, amiket akár verseny közben is ki-be kapcsolgathatunk. Kérhetünk automata sebességváltót, kipörgésgátlót, kicsúszásgátlót, ABS-t és kormányzási segítséget is.

Egy Forma 1 szimulátorhoz hozzátartozik az is, hogy a számítógép által irányított versenyzők élethűen viselkedjenek, ne csináljanak olyan dolgokat, amelyeket egy valódi pilóta nem tenne meg. Az F1RS-ben ezt is jól oldották meg, a gép által kormányzott autók igyekeznek elkerülni a baleseteket, nem csattannak belénk hátulról, jóval defenzívebben vezetnek, mint a GP2 pilótái. Ha nagyon összetorlódnak az autók egy ütközés miatt, a gépi versenyzők még tolatnak (!) is, hogy minél előbb visszatérjenek a versenybe.

A briliáns grafikai megjelenítés miatt már magát a versenyt nézni is élvezet. Bármikor átülhetünk egy másik autóba és onnan követhetjük a további eseményeket. Ilyenkor az egész egy TV közvetítésre emlékeztet, pontosan úgy néz ki az egész, mint egy igazi Forma 1-es futam. Egyetlen apró hiányérzetem van csak a játék valósághűségével kapcsolatban, mégpedig az, hogy a programban nem szerepel kék zászló, amelyet a lassan haladó versenyzőknek szoktak lengetni, hogy engedjék el a mögöttük haladót. Akinek bírja a

számítógépe, az bekapcsolhatja a visszajátszás funkciót is, amelynek segítségével az utolsó 30 mp történéseit lehet egy file-ba elmenteni. Ennek visszajátszása közben láthatjuk igazán, hogy mire képes a 3Dfx, hiszen a kamerát valós időben 360 fokban szabadon forgathatjuk.

Sok jó tulajdonsága mellett a programnak persze van pár apró hiányossága is. A játék menürendszere szépen kidolgozott és áttekinthető, de valamilyen oknál fogva elég lassan reagál a parancsainkra. Egy másik érdekesség, hogy a gép által irányított pilóták közül a francia Alesi nyeri messze a legtöbb futamot. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a programot franciák fejlesztették...

Konklúzió, avagy melyiket szeressem

Grafikai megjelenítésében egyértelműen a Ubi Soft programja a jobb, ez nem(csak) az alkotók, hanem a 3Dfx kártya érdeme is. A GP2 még SVGA módban sem tudja megközelíteni vetélytársát. Ezt csak egy kicsit tudja ellensúlyozni, hogy a GP2 hardver követelményei jóval alacsonyabbak, mint az F1RS-é. A hangeffektek valamivel élethűbbnek tűnnek a GP2-ben (legalábbis a motorok jobban dübörögnek), de a többi autó hangjának hiánya elég sokat nyom a latban.

A GP2-ből nagyon hiányzik az időjárás változása, hiszen rengeteget dob az F1RS-ben a hangulaton az, hogy vajon milyen gumival induljunk el, ha a verseny kezdetekor felhős az idő? Vajon esni fog vagy pillanatokon belül kitisztul az idő?

A beállítási lehetőségek mind a két játékban igazán részletesek, ebben a versenyszámban nem is nagzon lehet győztest hirdetni.

A valószerűséget nehéz összehasonlítani (bevallom, még soha nem vezettem Forma 1-es autót), de úgy érzem, hogy mindkét program igen közel áll a valósághoz. A versenyzés a GP2-ben kicsit talán könnyebb, mint az F1RS-ben, ez a nagyobb visszapillantó tükröknek is köszönhető. A pályák mind a két programban kísértetiesen emlékeztetnek az eredetiekre, de úgy érzem, hogy a GP2 pályái közelebb állnak a valósághoz, ez különösen a „dombos" szakaszokon érezhető.

Az előzőekből kiderült, hogy nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy melyik játék jobb a másiknál. Az Ubi Soft játéka több szempont alapján előrébb végzett, de ne felejtsük el azt sem, hogy kb. másfél évvel később jelent meg, mint a GP2. Talán majd a Grand Prix III visszaszerzi a pole posiotiont az F1RS-től...

A fejlődés úgy látszik töretlen, több cég is fejleszt Forma 1-es játékot. Ezek közül szeretnénk most bemutatni hármat, a Psygnosis féle Formula 1 '98-at, az Infogrames által fejlesztett Prost Grand Prix-t és a Microprose Grand Prix 3-át. Ezek közül kettőnek már vannak elődei (GP3 és F1 '98), de van egy teljesen új versenyző is (Prost Grand Prix).

Formula 1 '98

▼ Psygnosis

A Psygnosis Formula 1 sorozatának előző tagja kétségkívül a „száguldó cirkusz" egyik leglátványosabb feldolgozása volt. A készítők akkor nem igazán törődtek azzal, hogy élethű játékot készítsenek, a versenynek elég arcade jellege volt, kevés lehetőség volt az autó szerelésére, állítgatására. Az előzetes hírek alapján úgy tűnik, tanulnak a hibáikból, mert a Formula 1 '98-ban orvosolták az előző részek hiányosságait.

A játék legnagyobb újítása lesz, hogy a számítógép által irányított pilóták jóval intelligensebbek lesznek a korábbiaknál, tanulnak hibáikból és ha valamelyik kanyarban ravaszul megelőztük őket, akkor a következő körben már figyelni fognak arra, hogy lezárják azt a helyet a mögöttük haladók elöl. A játéknak nemcsak előre rögzített nehézségi fokozatai lesznek, lesz egy olyan mód is, ahol a gép által irányított ellenfelek a mi tudásunkhoz hasonlóan fognak vezetni. Ha lassan haladunk, akkor ők sem sietnek, ha pedig rákapcsolunk és csikorgó kerekekkel veszünk be minden kanyart, akkor ők is kockáztatni fognak!

Sok kritikát kaptak a készítők azzal kapcsolatban, hogy az előző részekben az autó néha nem éppen a fizika törvényei szerint viselkedett a pályán. Ennek eredményeképpen a fizikai modellt teljesen átdolgozták. Végre működni fognak a visszapillantó tükrök is és a műszerfal is!

Valósidejű kommentár már az F1 '97-ben is volt, de ez elég hamar monotonná vált a kevés hangminta miatt. A '98-ban kb. négyszer annyi szöveg lesz, mint elődjében.

Nemcsak a pályán, hanem azon kívül is lesznek változások. A szerelők mozgása a motion capture technológia felhasználásának köszönhetően élethűbb lesz, mint valaha. A programban az 1998-as idény összes pályája és pilótája benne lesz, reméljük már Jacques Villeneuve sem marad ki belőle. Az előzetes hírek alapján a játék 1998 októberében fog megjelenni.

Prost Grand Prix

▼ Infogrames

Az Infogrames is szeretne bekapcsolódni a számítógépes Forma 1-es vérkeringésbe. Ehhez megnyerték az egykori többszörös világbajnok Alain Prostot, akinek mostanra már saját Forma 1-es csapata lett. Szerencsére Prost nemcsak a nevét adta a játékhoz, hanem tanácsaival és tapasztalataival igyekszik közreműködni abban, hogy a játék minél élethűbb legyen.

A játékban rengeteg opció lesz annak érdekében, hogy a kezdőtől a haladóig mindenki megtalálja a saját tudásának megfelelő nehézségi fokozatot. A váltakozó időjárási körülmények lassan már alapkövetelménynek fognak számítani egy magára valamit is adó Forma 1-es programban, így ez a lehetőség az új játékból sem maradhat ki. Nemcsak az esővel, illetve a köddel kell megküzdenie a vállalkozó kedvű pilótáknak, hanem a széllel is! A program minden ismertebb hálózati protokollt támogatni fog, amelyeken keresztül maximum négyen versenyezhetnek egymás ellen.

A versenyt, illetve a visszajátszásokat kilenc különböző kameranézetből tekinthetjük meg. A megfelelő látvány előállításához azonban szükségünk lesz egy 3Dfx kártyára is.

(Az itt látható képek a Prost Grand Prix-ről készültek)

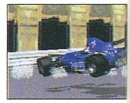
Formula One Grand Prix 3

▼ MicroProse

Sokáig úgy tűnt, hogy nem lesz semmi sem a GP3-ból. A hírek szerint a MicroProse-nak év elején pénzügyi nehézségei támadtak, és a pletykák szerint el kellett adnia a Forma 1-es játékainak jogát, hogy kimászhasson a gödörből. Szerencsére ezekből semmi sem igaz, Geoff Crammond – akit az angol Amiga Power magazin egyszerűen csak Sir Geoff Crammondként emleget –, a sorozat atyja nem ül a babérjain, hanem gőzerővel készíti a harmadik részt. A GP3-nak sokan már előre, látatlanban odaadnák a „minden idők legjobb Forma 1-es játéka" címet.

A játék egyébként a méltán híres GP2 programjára épül, habár több újítás is bele fog kerülni. Az első ilyen az időjárás, hiszen talán emiatt kapta az előd a legtöbb kritikát. Az előző rész óta eltelt két évben a PC-k grafikája is hatalmas fejlődésen ment keresztül a 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően. Természetesen a GP3 is támogatni fogja az ismertebb típusokat, beleértve a Voodoo 2-t is. A programban az 1998-as idény versenyzői és csapatai lesznek benne.

Bevált recepten nem szabad változtatni, ami jó volt a GP2-ben, azt Crammond egy az egyben át fogja ültetni a GP3-ba. Maradnak a nagyon részletes autó-konfigurálási lehetőségek és a remek fizikai modell.



AZ ELŐZŐEKBŐL TISZTÁN LÁTHATÓ, MILYEN IS LESZ A FORMA 1-ES JÁTÉKOK KÖVETKEZŐ NEMZEDÉKE. A KÉSZÍTŐK MIND LÁTVÁNYBAN, MIND TARTALOMBAN MINÉL KÖZELEBB SZERETNÉNEK JUTNI A VALÓSÁGOS VERSENYEKHEZ. HOGY AZ EMLÍTETT JÁTÉKOK KÖZÜL MELYIK LESZ A NYERŐ, AZT MÉG NEM LEHET MEGJÓSOLNI, CSAK TALÁLGATNI TUDUNK. AZ BIZTOS, HOGY A GP3 ÉS A PSYGNOSIS FÉLE F1 '98 ELŐNNYEL INDUL A VERSENYBEN, HISZEN EZEKNEK A JÁTÉKOKNAK A KÉSZÍTŐI MÁR BI ZONYÍTOTTÁK, HOGY TUDNAK REMEK PROGRAMOKAT KÉSZÍTENI. A LEGNAGYOBB ELVÁRÁS A GP3-MAL KAPCSOLATBAN VAN, MINDENKI KÍVÁNCSI ARRA, HOGY MI LESZ A VÉGEREDMÉNYE ANNAK, HA A LÁTVÁNYT IS MEGFELELŐ SZINTRE EMELIK.

Johnny Herbert's GRAND PRIX

A még fiatal holland cég, a Midas is szeretne bekapcsolódni a „száguldó cirkuszba" hamarosan megjelenő Forma 1-es programjával, a Johnny Herbert's Grand Prix-vel. Mint a játék nevéből is kiderül, sikerült megnyerniük Johnny Herbertet, a Sauber-Petronas csapat pilótáját, hogy működjön közre a program készítésénél, és tanácsaival, valamint tapasztalatával segítse elő azt, hogy minél jobban sikerüljön az alkotóknak szimulálniuk egy Forma 1-es versenyautó viselkedését. Sajnos a cég a többi versenyző, a csapatok vagy a pályák nevének használatát nem vásárolta meg a FIA-tól, így azok – legnagyobb bánatunkra – nem szerepelnek a játékban.

Senki se ijedjen meg, a pályák benne vannak a programban, csak azok nevének használatát nem engedélyezték, de azt hiszem, hogy ez nem olyan nagy gond, hiszen valószínűleg senkit sem fog zavarni, hogy a játék nem azt írja ki, hogy a Hungaroringen versenyzünk, hanem azt, hogy a magyarországi pályán. A pilóták nevének hiányát (természetesen Johnny Herberten kívül) úgy oldották meg az alkotók, hogy az elmésen „Driver 1"-nek, „Driver 2"-nek és így tovább elnevezett versenyzők nevét kedvünk szerint módosíthatjuk. Ezeket a módosításokat elmenthetjük, így elég egyszer átírni a neveket. Akit komolyabban érdekel a játék, ennyi időt biztos rá tud szánni.

A játékban alapvetően három fajta versenyzési mód van: a training, a weekend race és a championship season. Az elsőben – mint a neve is mutatja – az autó alapvető kezelésével és a pályákkal ismerkedhetünk meg. Ilyenkor a Johnny Herbert által irányított autót kell követnünk a pályán. Célunk az, hogy a gép autójához minél közelebb autózzunk, anélkül, hogy nekimennénk vagy megelőznénk azt. Ha túlságo-

san lemaradnánk, esetleg kiszállnánk a pályáról, a játék által irányított autó előzékenyen bevár minket és tovább folytathatjuk a gyakorlást. Ebben az üzemmódban az összes segítő üzemmód is be van kapcsolva. Ilyen az ideális ív, amely a legjobb, leggyorsabban autózható utat mutatja egy szaggatott vonallal, vagy az automatikus fékezés, amely a kanyarok előtt óvatosan lassít nekünk, ha esetleg a száguldás mámorában elfeledkeztünk volna a kilométerórára pillantani. A harmadik – egyben utolsó – segítő opció, a megfelelő sebességfokozat megjelenítse. Ilyenkor a képernyő jobb oldalán megjelenő szám mutatja, hogy a számítógép szerint milyen fokozatban kellene éppen autóznunk.

Ha már úgy érezzük, hogy megfelelően tudjuk követni a gép által irányított autót az üres pályán, akkor jöhet a az igazi verseny, a weekend race. Ilyenkor egy teljes futamot játszhatunk végig, a szabadedzés kezdetétől egészen a verseny végéig. A hétvége a pénteki szabadedzéssel kezdődik, amikor 100 környi versenyidő áll rendelkezésünkre, hogy autónkat minél inkább „formába hozzuk" a vasárnapi futamra. A különböző beállítások segítségével kell a versenyautót a pálya és az időjárás paramétereinek megfelelően előkészíteni. A szabadedzésen az autó beállítását a pálya bármely pontján elvégezhetjük, majd ismét menve egy kört, összehasonlíthatjuk az aktuális időeredményünket a korábbiakkal. Amikor úgy érezzük, hogy már nem tudjuk tovább tuningolni az autót, az utolsó lóerőket is kipréseltük belőle és mindig az utolsó utáni pillanatban fékeztünk a kanyar előtt, akkor továbbléphetünk a szombati időmérő edzésre, ahol a hétvége során először lesz alkalmunk tömeges karambolt okozni, lévén itt találkozunk először más versenyautókkal. Csakúgy mint a valós életben az időmérő edzés már taktikázást is kíván. Legfeljebb hat kört mehetünk a pályán és célunk természetesen a minél jobb idő elérése lesz. A körök között módosíthatjuk autónk beállítását, de ezt most már csak a boxban tehetjük meg. Amíg ott várakozunk, hogy megtisztuljon a pálya, nyomon követhetjük a gép által irányított versenyzők szereplését és az aktuális legjobb időket is. Ha vége az edzésnek, vagy elégedettek vagyunk az eredménnyel, továbbléphetünk a vasárnapi versenyre. A futam lehet 3, 5 és 10 körös, valamint teljes hosszúságú is, ami kb. 250 km-nek felel meg. A verseny érdekessége, hogy 10 mp-es kisbüntetéseket kaphatunk, ha valamilyen szabálytalanságot követünk el (pl. a zöld lámpa előtt indulunk a rajtnál), ilyenkor a boxutcában teljesen meg kell állnunk, csak a megadott idő után indulhatunk tovább. Ha nem teszünk eleget a büntetésnek, akár ki is zárhatnak a versenyből! Célunk természetszerűleg a minél jobb helyezés elérése, de ehhez igencsak kapaszkodnunk kell, mert a legerősebb fokozatban a gép által irányított pilóták viselkedése már erősen Schumachert idézi, nem éppen a defenzív vezetési stílus lesz a jellemző rájuk.

A harmadik játékmód a teljes világbajnokság végigjátszása lesz, ez weekend race-ek összességéből áll, ezért nem is érdemes sok szót vesztegetni rá, az arról írtak vonatkoznak ezekre a versenyekre is. Egyetlen érdekességet említenék meg, ami eltér az igazi Forma 1-től, nevezetesen azt, hogy az élen végzett versenyzők több pontot kapnak mint ott. A Forma 1-ben az első hat helyezett ugyebár 10, 6, 4, 3, 2 és 1 pontot kap, a Johnny Herbert's Grand Prix-ben ez 12, 8, 6, 4, 2 és 1-re módosult.

Korábban már tettem említést az autó beállításának lehetőségéről. Hat főbb ponton avatkozhatunk a mérnökök munkájába, és tehetjük teljesen tönkre több éves kísérletezésük eredményét pár jól sikerült módosítással.

Az első módosítási lehetőség a légterelőknél lehetséges. Ezek a „szárnyak" azok, amelyek lényegében „lenyomják" az autót a pályára. Egy gyorsabb pályán a légterelőket lejjebb kell állítani, mert ezáltal növekszik az autó „tapadása" és a sebessége is. A lassabb utakon (pl. Hungaroring), a légterelők feljebb állításával növelhető a gép kormányozhatósága és stabilitása a kanyarokban a végsebesség rovására.

A következő állítási lehetőségeket a gumiknál végezhetjük. Gyorsabb pályára ajánlott a keményebb gumi, míg kanyargósabb terepen, illetve edzés közben érdemesebb a puhábbat választani. Puhább gumikkal gyorsabban halad az autó és könnyebb kormányozni is, de ezek hamarabb elkopnak, mint keményebb társaik. Ha úgy döntöttünk a verseny elején, hogy kevesebb üzemanyaggal indulunk neki a futamnak, de menet közben többször tankolunk, akkor is érdemes a jobb menetteljesítmény miatt a puhább gumikat választani, mivel ha kimegyünk a boxutcába benzinért, egyúttal kereket is tudunk cserélni.

Ezzel el is érkeztünk a következő beállításhoz, az üzemanyag mennyiségéhez. Mint már említettem, érdemes a gumik kopását és az üzemanyag fogyását minél jobban összehangolni. Edzésre érdemes az abszolút minimumot tankolni, a versenyre pedig jó lesz figyelembe venni, hogy a Forma 1-es autók öt liter benzint fogyasztanak el egy átlagos kör alatt. (Ebből ki lehet számolni, hogy mennyit is „esznek" százon...)

A következő beállítási lehetőség a fékek egyensúlyának változtatása. Akkor sikerült ezt jól beállítanunk, ha minél jobb fékhatást el tudunk érni anélkül, hogy elveszítenénk uralmunkat az autó fölött. Nem árt azonban figyelembe vennünk, hogy a fékhatás erősen függ még a gumik típusától és állapotától. A hirtelen fékezések és kicsúszások természetesen erősen igénybe veszik a gumikat is.

A kormány szögét is beállíthatjuk. Ezzel lehet befolyásolni azt, hogy mennyire lehessen maximálisan elforgatni az első kerekeket. Ennek az autó irányítására van hatása, nagyobb érték beállításával gyorsabban tudunk irányt változtatni, de érzékenyebb is lesz az autó a hirtelen mozdulatokra.

Az utolsó állítási lehetőséget a sebességváltónál találjuk, itt a sebességfokozatok áttételeit változtathatjuk meg. A magasabb érték azt jelenti, hogy nagyobb az autó végsebessége, de lassabban gyorsul. Ezek a beállítások leginkább tapasztalat alapján módosíthatók, ha azt vesszük észre, hogy egy hosszú egyenesben elfogy a lóerő hatodik sebességfokozatban, akkor érdemes errefelé kotorászni.

Annak ellenére, hogy a programban nincsenek benne az igazi pilóták és pályák nevei, a játék maga élethűen szimulálja a Forma 1 világát, a vezetéstől egészen a beállítások szinte végtelen számú variációjáig. A játék érdekessége még, hogy osztott képernyőn is játszhatunk egyszerre ketten egy gépen.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM • 16 Mb HD
3D-támogatás: 3Dfx
Multiplayer: 2-6
Dokumentáció: még nincs adat
Extrák: eredeti dedikált Johnny Herbert fotó

Kiadó: MIDAS Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS 78

MechCommander

Mech mester színre lép

ÓRIÁSI, EMBERKÉZ IRÁNYÍTOTTA GÉPEK, PUSZTÍTÓ FEGYVERARZENÁL, ÉVEZREDES ÖLDÖKLÉS. AKÁR EGY JAPÁN RAJZFILMNEK IS LEHETNÉNEK ILYEN JELLEMZŐI, DE JELEN ESETBEN A BATTLETECH FŐBB ELEMEIT AKARTAM KIEMELNI. E MAGYARORSZÁGON MÉG KEVÉSBÉ ELTERJEDT TÁBLÁS TÁRSASJÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT EL A MECHCOMMANDER, AMI – A KÉSZÍTŐK SZERINT – GYÖKERES ÚJÍTÁSOKAT HOZ A REAL-TIME STRATÉGIÁK ELSZÜRKÜLT VILÁGÁBA.

A program cselekménye egy BattleTech regény *(Michael Stackpole: Grave Covenant)* történetét dolgozza fel. A könyv az elit Zulu egység viszontagságait mutatja be, amint megpróbálják visszaszorítani az agresszív Smoke Jaguar klánt. Az első Davion gárdahadsereg ellentámadást indít a Port Arthur bolygóra. Harrison parancsnokra és beosztottjaira, a „zulukra" komoly feladat vár az egész kampány során. Hogy ki az a Harrison? Javaslom, tekintse mindenki meg az intrót!

És a MicroProse megteremté a hangulatot

A készítő csapat azt nyilatkozta, hogy komoly gondot fordítottak az intro megírására, mert úgy gondolják, fontos a játék hangulatának és az „én is ott vagyok" érzésnek a megteremtése. Mi tagadás, jól gondolják! A történetecske mindössze négy felderítő Mech és egy, a Jaguár klánt szolgáló nehéz lépegető összecsapásáról szól, ám a megvalósítás magával ragadja az embert. A parancsnoki központból irányító tiszt (az a bizonyos Harrison) szerepébe azonnal bele tudja élni magát az ember. Így már nemcsak egy minden szálat mozgató „felsőbb hatalom" szerepét tölti be a játékos, hanem pontosan meghatározott helye van a program alkotta világban.

Száztonnás Barbie babák

A bevezető után a szokásos főmenü fogadja az érdeklődő tekinteteket. Más játékokkal ellentétben itt nincsen se tanító-, se egyedi küldetés. Van viszont hadjárat, kőkeményen! Parancsnoki teendőink nem merülnek ki a ránk bízott feladatok végrehajtásával. Ahhoz, hogy ezeket sikeresen megoldjuk, szükségünk lesz egységeink kiválasztására, karbantartására, a legénység összeválogatására, és még ki tudja mi mindenre!

A fegyvereket és tárgyakat tetszőlegesen variálhatjuk gépkatonáink között, az egyetlen korlátot a súly fogja jelenteni. Bár ez többszörös szűrőt is jelent, hiszen egyrészt egy adott Mech felszerelésénél is számít, majd az akcióban bevethető járművek maximális súlyára is tekintettel kell lenni.

Hát én immár kit válasszak?

Az optimális csapat kiválasztásakor első számú meghatározó tényező az adott feladat. Nem mindegy, hogy egy gyorsan mozgó konvojt kell elkapnunk, vagy több hullámban támadó ellenséget kell visszavernünk. A felszerelésnél szintén érdemes körültekintően eljárni. Ha erődítések ellen vonulunk, akkor például hasznosabb olyan fegyverekkel ellátni gépeinket, amelyek képesek tereptárgyakon, falakon is átlőni. Fegyvereink talán legfontosabb tulajdonsága a hatótávolság, de szem előtt tartandó a fegyverből leadható lövések száma is, mert bizony a MechCommander ezt is nyilvántartja.

A kész harcigépekbe már csak a pilótákat kell beültetni. Köztük négy tulajdonságuk, tapasztalati szintjeik és fizikai állapotuk alapján tudunk különbséget tenni. Ha az eddigiekkel mind megvolnánk, akkor is marad még fontolóra veendő lehetőség a parancsnoki központban: vásárolhatunk apróbb (tíz-húsz tonnás) egységeket is. Őket két csoportra tudnám osztani. Az egyik fele a gépeknek pusztán felderítésre és némi figyelemelvonásra jó, míg néhány különleges feladatokat is képes ellátni. Ilyen az aknaszedő és közeli rokona, az aknatelepítő egység, vagy a csata közben javításokat, feltöltéseket végző jármű.

A PROGRAMBAN TÍZFÉLE BATTLEMECHET IRÁNYÍTHATUNK, ÍGY NEM ÁRT, HA EGYARÁNT TISZTÁBAN VAGYUNK AZ EGYES TÍPUSOK ELŐNYEIVEL, ILLETVE HÁTRÁNYAIVAL. KÉSŐBB AZ ELLENSÉG NÉHÁNY GÉPÉT IS CSAPATUNK TAGJÁVÁ AVATHATJUK, DE EZEK FELFEDEZÉSÉT MÁR RÁTOK BÍZZUK!

COMMANDO

A leggyengébb Mech. Ha lehet, mihamarabb cseréljük nehezebb vasra. Ugyanakkor gyorsasága és mérsékelt ára miatt tökéletesen megfelel a néha kifejezetten hasznos öngyilkos kommandós szerepére.

FIRESTARTER

Elsősorban közelharcra, különösen városi ütközetekre fejlesztették ki. Mi persze úgy változtathatjuk a felszerelését, ahogy akarjuk. Gyenge páncélja és kevés fegyverzete azonban hamar kivonja a típust az első vonalból.

RAVEN

Fejlett érzékelőinek hála, a legjobb felderítő egység. Felszerelései között leárnyékoló berendezést és elementálok felfedezésére alkalmas szerkezetet is találunk.

HOLLANDER

Ez a típus képes a félelmetes Gauss ágyú befogadására is. Ennek a fegyvernek a sebzése óriási, de nagyon kevés (szám szerint 16) töltettel rendelkezik. Ezért használata csak az utánpótolni képes kamion (Refit truck) igénybevételével ajánlatos.

HUNCHBACK

18 m/s-os sebességével a lassú gépek kategóriájába tartozik. De a megfelelő távolságot elérve hihetetlen rombolást képes véghezvinni. Páncélzatának hála, elég strapabíró darab.

A HADAK ÚTJÁN

A MechCommandert először látó embernek két dolog juthat azonnal eszébe, amint meglátja a játékteret. Egy: „Hmm... de jól néz ki!". Kettő: „Már megint egy C&C-klón, milyen unalmas már!". Ez utóbbi gondolat a játékkészítők szeme előtt is ott lebeghetett, mert rengeteg olyan lehetőséget, pluszt építettek a programba, amitől a megbélyegzés hamar értelmét veszti. A jól bevált alkalmazások kivételével (mozgatás, kijelölés stb.) szinte minden területen alkottak valami említésre méltót. Talán a legnagyobb változás az, hogy nem kell minden egyes küldetés során építkezéssel töltenünk a játékidőt. Lerakják a szállítóhajók a Mecheket és már indulhat is a show! Azzal, hogy általában 2-6 egységet kell irányítanunk (és a legnagyobb ütközetben is max. egy tucatot) nagyban felértékelődik a taktika szerepe. Könnyebben átlátható és mozgatható a csapat. Akcióban persze így sincs hiány, hiszen az ellenfél válogatott alakulatokkal és telepített lövegekkel próbálja megkeseríteni az életünket. Ha már a lövegeknél tartunk, néha komoly veszteségektől menthet meg minket egy jó helyen a falak mögé ugró egységünk. Ugyanis egy sor épületet el is tudunk foglalni. Ilyenkor vagy a bent lévő felszerelés lesz a tulajdonunk, vagy ellenséges objektumok felett szerezhetünk irányítási jogot. Utóbbiak közé tartozik a tornyokat felügyelő központi épület is.

VÉLEMÉNY

Picit zavarban vagyok az értékeléskor, tudniillik magamat, mint a real-time stratégiák megrögzött ellenségét tartom számon. Most pedig kénytelen leszek dicsérni egy ilyen stílusú programot. Hiába, egy jó játéknál mindegy, hogy milyen kategóriában indul, a pozitívumokat nem lehet letagadni!

A MechCommander egyszerűen letaglózza az embert! Már az intro megtekintésekor beindul az elfogó hadművelet, és ha egyszer nekilódulunk a küldetéseknek, akkor sokáig nem is leszünk képesek abbahagyni. Remek ötletek kavalkádja emeli minden hasonló próbálkozás fölé a MicroProse legújabb csillagát. Hogy csak egyetlen dolgot említsek: parancsainkat visszajelzik, kommentálják pilótáink. Mindezt saját stílusukban, külön hangon, és néha egy apró képernyőn még az arcok is megjelennek. Azaz a játékban már nem egy Hunchbacket irányítunk a sok közül, hanem például azt a Hunchbacket, amiben Lynx – csapatunk egyik legjobb embere – foglal helyet. A küldetések nagyon változatosak. Nem arról van szó, hogy először egy, majd kettő, később pedig sok ellenséget kell likvidálnunk. A legtöbb esetben léteznek trükkök, amelyekkel sokkal könnyebben, vértelenebbül végigvihetők a feladatok.

Hatalmas piros pontok ide, tömjénezés oda, mégis megemlíteném néhány zavaró tényezőt. A mesterséges intelligencia nem jelent akkora áttörést, mint amekkorának beharangozták (bár ez szinte minden programmal így van...). Azért az igazán furcsa, hogy nagyon ritkán képesek elmozogni a számítógép egységei a fejük felé rendelt zárótűz alól. A másik kérdés meg éppen az, hogy miért is látom én, hogy az ellenfél hova kéri a következő légicsapást?! Persze, ha már én látom az övét, akkor a gépnek is érzékelnie kell az én célpontjaim helyét. Ha pedig konstatálja, hogy lőni fognak rá, akkor igazán megpróbálhatna elpucolni a veszélyes zónából. Mást már nem is merek megemlíteni, mert még valaki azt hámozná ki a mondókámból, hogy a MechCommander egy átlagos programocska. Nos nem, a MechCommander közel sem egy átlagos játék, sokkal inkább mérföldkő a real-time stratégiák világában.

-csonti-

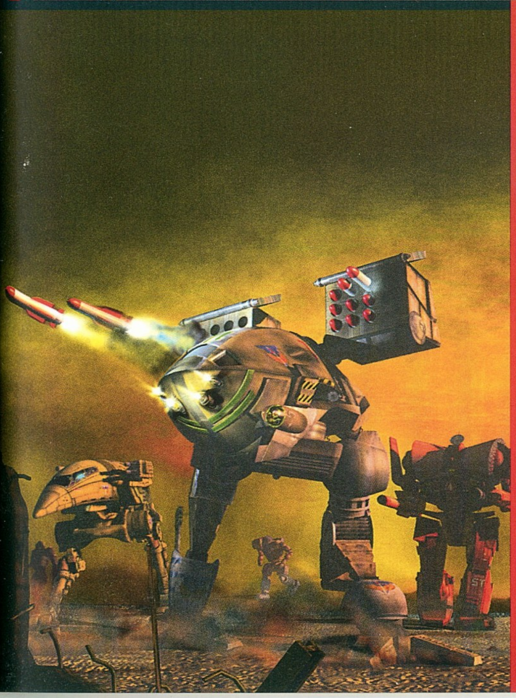
APRÓ RÉSZLETEK

A grafikai megoldások ecsetelésére elég, ha csak néhány apróságot említek meg a képek mellett. Minden egyes Mech 100.000 frame-nyi animációval rendelkezik, a tájon járkáló monstrumok lábnyomokat hagynak a puha talajon, a magányos fákat a nagyobb egységek egyszerűen kidöntik. Mindezek mellett két nagyítás között választhatunk a játék során. A közelebbi képen a legapróbb részleteket is ki tudjuk venni az egységeken. Ennek segítségével tudunk célozni az ellenséges lépegetők különböző testrészeire is! Ilyenkor, némi hibahatárral ugyan, de valóban oda fognak lőni pilótáink. A MechCommander részletességére jellemző, hogy az egyik lábán súlyosan sérült gép csak nagyon lassan, sántítva(!) képes közlekedni. A komoly látványnak azonban ára is van, nevezetesen: egy nagyon gyors PC.

díszszemle

BATTLETECH egy játék és ami mögötte van

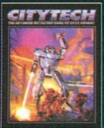
Meglepő, de a számítógépek világába eddig ritkán betévedő óriásrobotok már tucatnyi esztendeje harcolnak egymással. Irányítóik egy hatszögekkel telerótt tábla felett görnyedve próbálják eldönteni, hogy ki a környék legjobb pilótája. A társasjátékot Jordan Weisman ötlötte ki körülbelül tizenöt évvel ezelőtt. Ő sem gondolta, hogy szellemi terméke ekkora népszerűségre tesz szert. Egyes becslések szerint a játékrendszert használók száma jócskán meghaladja a milliót is! A fanatikusok számára több BattleTech centrum is nyílt szerte a világon, ahol a résztvevők élőben küzdhetnek meg egymás robotjaival, persze csak a virtuális valóság keretei között. Magyarországon a rendszer – mint oly sok őrület – csak néhány éve kezdett „áldozatokat" szedni, de valószínűsíthető, hogy néhány éven belül a „fertőzöttek" száma nálunk is eléri az európai átlagot. Ha közelebbről is szeretnénk megismerkedni ezzel a stílussal, három nagy kategóriát kell megemlíteni.

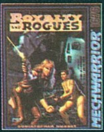


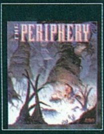
A VILÁG: *bármilyen játékról is legyen szó, a megfelelő háttér elengedhetetlen a sikerhez. Jól tudta ezt a BattleTech kiagyalója is, így alkotott egy saját világot, pontosabban univerzumunk távoli jövőjét vázolja fel a saját elképzelései szerint. A játék jelene úgy 3050 körül jár, de a történelmét az egészen 2005-ig visszamenőleg tények, történések felsorolása adja meg. A XXXI. században az emberiség rengeteg csúcstechnológiát ismer, de – egyfajta lovagias nézetektől vezérelve – nem használnak nukleáris fegyvereket, kibertechnikát, illetve a magukat megadni kívánó ellenfeleket sem mészárolják le. A háborúk elit egységei a BattleMechek. Ezeket a legfrissebb technikai vívmányokkal ellátott harci robotokat egyetlen ember irányítja, a MechWarrior.*

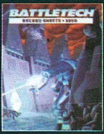
BATTLETECH: *ez a név magát a társasjátékot takarja. Az alapszabályok és a kiegészítések mára több száz(!) oldalra rúgnak. A rendszer egyszerű, ám a végtelen variációs lehetőség miatt nem lehet egysíkúnak bélyegezni. Egy játék általában a harci járművek kiválasztásával kezdődik, majd a különböző domborzati viszonyokkal rendelkező térképek egyikére kell felállítani a Mechjeinket, természetesen az adott küldetés speciális kikötéseit figyelembe véve. Ezután felváltva lépnek a résztvevő felek, és megpróbálják kijelölt céljaikat megvalósítani. A győztes az, akinek ez leghamarabb sikerül. Ez így egyszerűnek tűnhet, de játék közben olyan apróságokra kell figyelnünk, mint a látási viszonyok, a túlmelegedés, a pilóta állapota vagy a kritikus találatok. Fontos a megfelelő taktika alkalmazása, például komoly előnyhöz jut az a fél, akinek sikerül ellenfele hátába kerülnie, ott ugyanis szinte mindig gyengébb páncél védi a Mechet.*

MECHWARRIOR: *a Battletech szerepjáték-változata. A legtöbb játékos természetesen pilótát személyesít meg, de lehet ún. elementálokat is alakítani, akik iszonyatos erővel rendelkező közelharc-specialisták. Ez a verzió nem aratott akkora sikert, mint a Battletech társasjáték. Talán éppen azért, mert a MechWarriorban egy árva szó sincs a Mechekkel vívott ütközetek lebonyolításáról, azaz mindenképp szükség van a Battletech ismeretére is. Aki pedig már játszott ez utóbbival, az könnyen el tudja hagyni a körítést, nevezetesen az átlagosra sikerült szerepjáték rendszerét.*









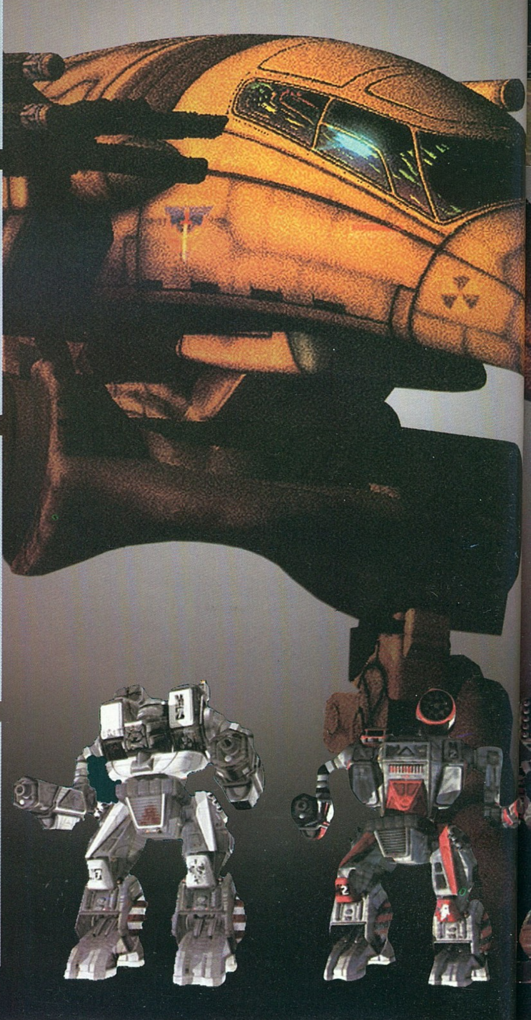
díszszemle

CENTURION

A Commando nagyobb testvére. Átlagos tulajdonságai miatt az egyik legelterjedtebb típus, a Mechek közkatonája. Mi is nagy hasznát vesszük majd, hiszen rengeteg szerepkörben tudjuk alkalmazni.

CATAPULT

Társai közvetlen támogatásáért felelős, két lábon járó tüzérség. Alapkiszerelése képessé teszi, hogy távolról semmisítse meg célpontjait. Közelharcban viszont – megfelelő mennyiségű fegyver hiányában – meglehetős hátrányba kerül.



JAGERMECH

A másik távolsági specialista. A Catapulttal ellentétben azonban nála nem jár jól az sem, akinek sikerül a közelébe férkőznie, mert félelmetes páncéljának köszönhetően nagyon sokáig képes ellenállni az ellenséges támadásoknak.

AWESOME

Elérkeztünk a Mechek legnehezebb képviselőihez. A 16 méteres óriás fegyverarzenálja segítségével elsősorban a védelmi vonalak áttörésénél jeleskedik, de a játékban gyakorlatilag bárminek nekimehetünk vele.

ATLAS

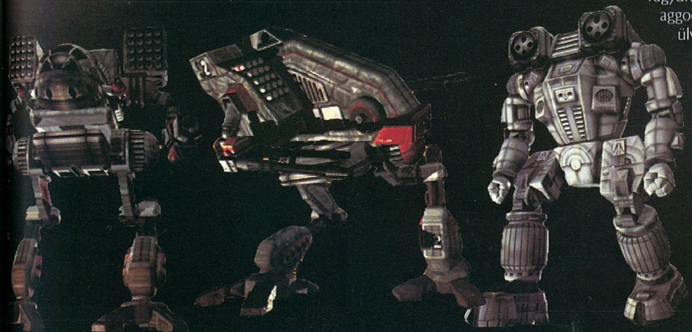
Névadójával ellentétben az égboltot nem bírná megtartani, ám nincs az az ellenség, amelyik ezt a száztonnás titánt képes volna feltartani. Ha lehet, használjuk olyan helyeken, ahol a gyorsaság másodlagos tényező.

Manapság az összes játékprogram azt hirdeti magáról, hogy „minden eddiginél összetettebb mesterséges intelligenciát építettek a rendszerbe". Nem kivétel ez alól a MechCommander sem. Az viszont tény, hogy a csaták során felfedezhető néhány pozitív elem. A túlerőnk elől gyakran megfutamodnak az ellenfelek, egyes küldetések során a járőröző egységek riadóztatják bázisukat, sőt az ellenséges Mecheket sem olyan könnyű hátba kapni. Sajnos (vagy szerencsére?) a legkomolyabb kihívást még mindig a hús-vér ellenfél jelentheti. Éppen ezért természetesen a többjátékos üzemmód is be lett építve a programba. Sőt, interneten keresztül ingyenes játékra is adódik lehetőség!

Öreg járgány nem vén járgány

Sikeres küldetések után értékelést kapunk teljesítményünkről és némi pénzt további ténykedésünk fedezésére. Ahogy az lenni szokott, ez általában nem elégíti ki a magára valamit is adó parancsnokokat. Fontos tehát, hogy a csaták alatt minél több felszerelést rejtő épületet tegyünk magunkévá. A bennük rejtezett eszközöket már fel is használhatjuk a következő alkalommal. Másik extra forrás a szétlőtt ellenséges egységek épen maradt részeinek begyűjtése, esetleg a teljes roncs bevontatása. Utóbbiak azért nagyon értékesek, mert feljavításuk sokkal kevesebbe kerül, mint egy új konstrukció megvásárlása. Ez vonatkozik a saját gépeinkre is. Tehát ha egy mód van rá, a roncsokat ne adjuk el, még ki tudja, hogy mikor jönnek jól?!

Pilótáink minden teljesített akció alkalmával fejlődnek, és adott számú ütközet után előléptetésben is részesítik őket. Azért a vezetők élete nem csak móka és kacagás. Súlyos sérüléseket szenvedhetnek annak ellenére is, hogy az általuk irányított Mech nem semmisült meg a csata során. Ebben az esetben megéri a betegeket pihentetni, mert teljes felépülésükig képességeik jelentősen korlátozottak. Ahogy haladunk előre a különböző hadszínterek között, egyre nagyobb számú egységet irányíthatunk. El fog érkezni a pillanat, amikor kénytelenek vagyunk zöldfülű kezdőket is beválogatni a csapatba. Ám aggodalomra semmi ok, egy száz tonnás Atlas-ban ülve úgysem kell sokat törődni a manőverezéssel!



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–4
Dokumentáció: kb. 80 oldal
Extrák: az első Battletech univerzumban játszódó real-time stratégiai játék

Kiadó: MicroProse

Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

91

The Reckoning

▼ Activision

A MAJOMSZÖRNYET CSAK VILLANYPÁSZTORRAL LEHET MEGFÉKEZNI

Megjött hát végre az első küldetéslemez a Quake 2-höz. A játék megjelenése óta eltelt fél évben megismerték az engine minden apró előnyét és hátrányát, így várható volt, hogy amit a Quake 2 motorból ki lehet hozni, az ebben a kiegészítőben benne lesz.

A bevezető mozi után (a keretsztori egy az egyben megegyezik a Quake 2-ével...) nézzük a játékot. Mint minden küldetéslemezben, itt is vannak új fegyverek. Egész pontosan kettő darab. Az egyik egy újfajta rakétavető, ami nem egy, hanem két rakétát lő ki egyszerre (roppant eredeti!)... A másik egy pattogó lövedéket lövő sorozatfegyver, ami ugyanolyan, mint amilyen a Hexen 2-ben is volt már. Ugyanolyan használhatatlan is, mert a lövedékek kicsit sebeznek, és nehezebb eltalálni valakit vele, mint mondjuk egy machinegunnal. Esetleg menekülés közben beszórhatunk egy szűk folyosót vele, a pattogás miatt nem kell nagyon céloznunk.

Új szörnyeket is terveztek, hasonlóan eredeti kivitelezésben. Teljesen új típusú ellenfélből egyetlen egyet tudtam megszámolni, a többi (2-3 darab) régebbi ellenfelek újrarajzolása. Olyan ötletekkel találkozhatunk, mint a lézerpajzzsal rendelkező Tank, akit sokkal tovább kell lőnünk, mint Quake 2-beli megfelelőjét. Új Enforcerrel is találkozhatunk, sugárfegyvert használ, aminek megvan az a jó tulajdonsága, hogy mindig eltalál. Érdekes harcolni ellene, nagyjából a „kétszer el kell találni messziről, de közben ő lő egyet, ezért mindegy, mit csinálok, veszteni fogok 10 HP-t és 4 shotgun ammot" gondolatmenetet kell követni. Itt aztán van kihívás! Sajnos, ha végigvisszük a játékot, akkor sem számíthatunk új főszörnyre, a Quake 2 eredeti Matroxát vagy az ikertestvérét kell újra eliminálnunk.

CSALÁD-LÁTOGATÁSON MAJOMÉKNÁL

Egy küldetéslemez igazi újdonságát az új falkészlet adhatja meg, hiszen így sikerülhet az eredeti játéktól eltérő hangulatot létrehozni. A készítők itt sem alkottak különösebben nagyot, 4-5 féle új rajz van a játékban, azok is nagyon hasonlítanak az eredetiekre. Talán a külvilági és a barlang elem az, ami jól sikerült, de ez nem túl sok...

Már a Doom 2-vel kapcsolatban is voltak olyan elvárások, hogy legyenek külvilági pályák. Nos, a Reckoning készítői is készítettek ilyeneket, természetesen az eddigi megoldások stílusában. A külvilági pályák ugyanolyan vékony kanyonokban játszódnak, mint a belsők, a bázison játszódóak. Fel kellett volna ismerni, hogy a szabadtéri pálya nem azt jelenti, hogy a plafon-textúra helyett ég-textúrát rakok a szinttervezővel, hanem elsősorban hatalmas nyílt térségeket.

Nem egészen értem, miért hiszik azt a készítők, hogy egy játék annál jobb, minél többször kell visszatölteni az előző állást. Már easy fokozaton nagyon nehéz a játék, profi quakereket is rendesen meg tud izzasztani. A jól megtervezett pálya sem abban merül ki, hogy minden kanyarba főszörnyet rakok, aztán hadd szenvedjen a szegény játékos. Az Unreallel ellentétben itt semmiféle funkciója nincs a szörnyeknek, teljesen illogikus az, hogy ott vannak, ahol vannak, messziről látszik egyetlen feladatuk: hogy a tisztelt főhős kiirtsa őket.

Új deathmatch pályákat is mellékeltek, hiszen egy kiegészítőbe az is dukál. Hatalmas arénák ezek (egyértelműen internetes játékra tervezték őket), a legkisebbre is minimum 16 játékos kell. Azért legalább egy f2f pályát mellékelhettek volna. Ezek mellett azt már egyenesen kitolásnak érzem, hogy az egyik pálya nem más, mint az internetről ingyenesen letölthető DM-szintek egyike (The Edge), csak raktak bele egy új folyosót.

A véleményem tömören: aki nem tud játékot tervezni és semmilyen egyéni ötlete sincs, az ne is kezdjen bele. Egyszerűen égés az id-nek, hogy az Unreallel egy időben ez jelent meg, ezt tudták szembeállítani vele. Ez volt az első Quake 2 küldetéslemez, remélem a következőket már nem a Xatrix fogja készíteni...

ender.EGDE

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 16 Mb RAM 100 Mb HDD
3D-támogatás: 3Dfx, PowerVR
Multiplayer: sok játékos, internet
Dokumentáció: 30 oldal CD-booklet
Extrák: Quake II szükséges

Kiadó: Activision
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
68

X-Files: The Game

▼ Electronic Arts

Július közepén nem mindennapi eseményre került sor London szívében. A hamarosan megjelenő X-Files játék bemutatásáról van szó, melyen az Electronic Arts jóvoltából a 15 meghívott újságíró között, Magyarország képviseletében a ZED Magazin is részt vehetett.

Nem sokkal Londonba érkezésünket követően kaptunk egy FBI igazolványt és egy széldzsekit hatalmas FBI felirattal a hátán. A feladatunk csupán annyi volt, hogy adott időpontban London egy bizonyos pontján kellett tartózkodnunk, természetesen az FBI dzsekiben. Valószínűleg mókásan festhettünk, mivel a járókelők nagy része igencsak megmosolyogta a fényképezőgéppel, diktafonnal és videokamerával felszerelt, tétován álldogáló „ügynököket". Mi azért a harminc fokos hőség ellenére is büszkén feszítettünk FBI szerelésünkben, legalábbis az első öt percben, mert utána bizony már azért rimánkodtunk, hogy történjen valami nagyon gyorsan, ellenkező esetben ott helyben sülünk ropogósra.

Szerencsére alig pár perccel a megbeszélt időpont után csikorgó kerekekkel fékezett előttünk egy elsötétített üvegű fekete furgon, pontosan olyan, mint amilyenben a filmekben a lehallgató készülékeket szokták tartani. Ebben persze semmi ilyesmi nem volt, csak egy hatalmas, fekete napszemüveges fiatalember ugyancsak FBI szerelésben (ő volt a sofőr), meg egy TV, amin a hangulatnak megfelelően a roswelli UFO katasztrófát boncolgató dokumentumfilm ment.

Az autóból szinte lehetetlen volt kilátni, így fogalmunk sem volt, hogy hová visznek bennünket. Mint később kiderült, célunk egy elhagyatott londoni metróállomás volt, ahová persze csak komoly ellenőrzés után lehetett bejutni. Volt itt minden a marcona őröktől kezdve az FBI igazolványok ellenőrzéséig, sőt a végén a metró hangszóróin mondták be, hogy „permission granted, agent Gabor may enter the area...".

Hamarosan új kísérőt kaptunk egy fehér köpenyes „tudós" személyében, ő vezetett minket végig egy iszonyú hosszú csigalépcsőn le a komplexum gyomrába. Az elhagyatott állomást félelmetesen kidekorálták, az egész tényleg úgy festett, mint egy álcázott titkos objektum. Mindenütt fények játszottak a falon, valahol a távolban pedig megszólalt egy magányos szaxofon. Ez a megoldás már a Twin Peaks-ben is bejött, de élőben még félelmetesebb volt. Az ember hátán futkározott a hideg, és ismét megerősítést nyert a gondolat, hogy amíg Mulder mászkál ilyen helyeken, addig jó, de én bizony továbbra sem szeretnék FBI ügynök lenni.

Nem számoltuk a lépcsőket, de az biztos, hogy több, mint százzal kellett megbirkóznunk, mire egy alsó folyosóra értünk. A fehér köpenyes kivezetett minket a néhai metró peronjára és néhány percre eltűnt. Itt persze mások is álltak, látszólag a soha meg nem érkező metróra vártak. Az érdekes az volt a dologban, hogy ezek az emberek mintha nem is ebből a korból származtak volna. Ruháik alapján talán a negyvenes évek végéről kerülhettek elő és persze pontosan ugyanolyan értetlenül nézték FBI szerelésünket, mint mi az ő kalapjaikat. Nem tudtuk mit is kéne tennünk, de szerencsére ők néhány véletlennek tűnő - mégis igen látványos - trükkel remekül elszórakoztattak bennünket. Az egész alig tartott két-három percig, ezután fehér köpenyes barátunk visszatért és ismét védőszárnyai alá vett bennünket.

Újabb menetelés következett egyre érdekesebb szobákon keresztül, gyanús külsejű tartályok és csövek között, mígnem néhány kanyar és elágazás után a folyosó végében feltűnt egy hatalmas fehér sátor. Olyan volt, mint a kutatóbázisokon a steril szoba, még a földre is egy hatalmas nejlonterítőt fektettek. A titkos bázisokon nyilván ilyen helyen tartják az összes UFO-szerencsétlenséget szenvedett „alient", de itt sajnos egyetlen savanykás zselatinkapszulát szopogató sectoid sem várt ránk a gumifotelekbe süllyedve. Annál inkább ott volt viszont Paul Provenzano, az X-Files játék producere, aki a következő fél órában bemutatta a Fox Interactive legújabb programját...

Nem szeretnék a következő két oldalon szereplő riport elébe szaladni, de talán mint extra magánvélemény elmondhatom, hogy a látottak alapján ez a játék kiemelt figyelmet érdemel az interactive movie-k egyre szűkösebb táborában. Persze az X-Aktákat, mint sorozatot mindenképpen kedvelni kell hozzá, de pontosan ez a fantasztikus benne, hiszen így - kis túlzással - mi írhatjuk kedvenceink történetét. Nem újrafelhasznált mozijelenetekről van szó benne, azaz egy olyan sztorit ismerhetünk meg a hét CD-n, amit Carter úr, a sorozat írója és rendezője kifejezetten a játékhoz készített. Ráadásul nem csak egyféle megoldás létezik, így a döntés mindig a játékos kezében van. Most majd kiderül, hogy kiből milyen FBI ügynök válna. Legalábbis elméletben...

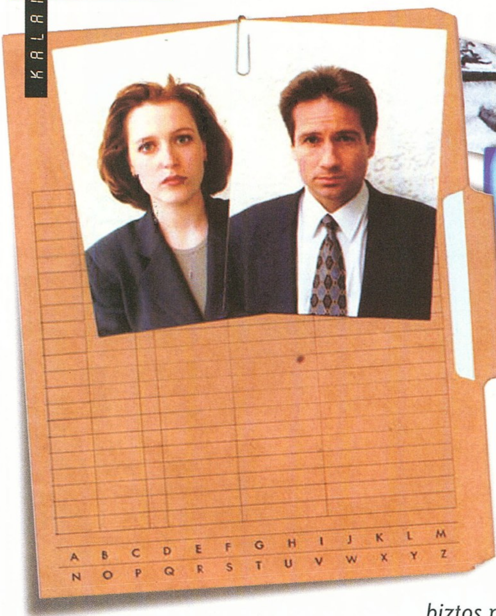
Ami a bemutatót illeti, le a kalappal az Electronic Arts előtt. Remekül szervezett és kivitelezett esemény volt, mindenki úgy viselkedett velünk, mintha tényleg FBI ügynökök lennénk. Egyetlen színész sem esett ki a szerepéből még akkor sem, ha a szemébe villantottunk a vakuval - bár ez lehet, hogy csak a napszemüveg miatt volt. Szolgálati fegyvert és bilincseket ugyan nem kaptunk – ezt szóvá is tettük a szervezőknél - de ezen kívül, minden tökéletes volt. Az egyetlen „szomorú" élményünk az volt, hogy miután véget ért a bemutató és mi ismét az utcán találtuk magunkat egy rakás CD-vel felszerelkezve, az FBI dzseki látványa továbbra is mosolyt csalt a közelben sétáló londoniak arcára. Hiába, ez nem Amerika. Ott biztosan nagyobb sikerünk lett volna...

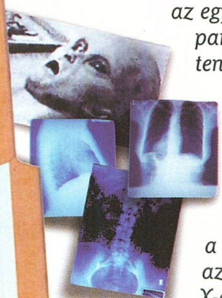
LÁM GÁBOR (DEL)

PAUL A FEHÉR SÁTORBAN

AZ OMINÓZUS FEKETE FURGON

FEHÉR KÖPENYES VEZETŐNK



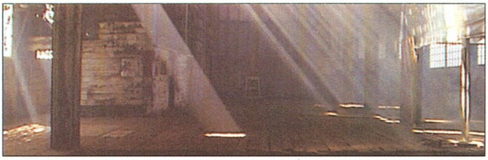


Az X-akták sorozat érdekes felüdülést hozott az egyszeri tv-néző számára a brazil szappanoperák végeláthatatlan tengerében. Sokan vannak akik szeretik, mások viszont egyszerűen nem bírják elviselni a sorozatot. Egyvalamiben azonban mindenki egyetért: az X-Akták eredeti ötletre épül. Azok számára, akik nem ismernék a tv-filmeket, pár szó róla: a sorozat főszereplői, Mulder és Scully az FBI ügynökei, akik az úgynevezett X-aktákkal foglalkoznak. Ezekben minden megtalálható amely az emberiséget nyugtalanítja manapság: földönkívüliek, parapszichológia, nukleáris balesetek, kormányszintű összeesküvések. A sorozatból készült játékhoz a készítők megnyerték az X-Files alkotóját, Chris Cartert, a zeneszerző Mark Snow-t, valamint David Duchovny-t és Gilian Andersont (azaz Muldert és Scully-t), hogy működjenek közre a program készítésénél. Aki miattuk szerette a sorozatot, biztos nem fog csalódni a játékban sem.

Az igazi rajongók nyilván kíváncsiak, hogy Mulder és Scully mennyit szerepel a játékban. Hát... körülbelül annyit mint amennyit Dennis Hopper a Black Dahliában: nem túl sokat. Akik csalódottak, azokat kárpótolhatja más szereplők feltűnése, mint Skinner igazgatóhelyettes és a titokzatos X, akivel Mulder találkozott a filmsorozatban. Nyilván mindenki azt várta, hogy a játékban Muldert irányíthatjuk, helyette azonban be kell érnünk Craig Willmore-ral, a seattle-i FBI iroda egyik ügynökével. Willmore ügynök nemrégiben vált el feleségétől, munkáját lelkiismeretesen végzi, ám néha kicsit túl komolyan veszi.

A játék elején lejátszott rövid videoból a játékos megtudhatja, hogy Muldernek és Scully-nak nyoma veszett, nem sokkal később az is kiderül, hogy Seattle-be jöttek egy ügyet kivizsgálni, de három napja nem adtak életjelt magukról. Skinner igazgatóhelyettes a helyszínre utazik, hogy a helyi FBI iroda segítségét kérje. Ez a segítség lesz a játékos Craig Willmore személyében. Ahogy haladunk előre a történetben – az X-akták filmekhez hasonlóan –, egyre több ismerős mozzanat tűnik elő: természetfeletti, megmagyarázhatatlan dolgok, kormány-összeesküvés, furcsa halálesetek, rejtélyes betegségek... A játék elején még „egyszerű" csempészbanda elleni akciónak tűnő ügyből a végére egy teljes X-akták sztori kerekedik, annak minden összetevőjével, a sok megmagyarázhatatlan dologgal együtt.

A program kezelőfelülete tökéletesen megegyezik a többi hasonló stílusú játékkal. Az animációk kivételével egy állóképen zajlanak az események, ahol mozoghatunk a helyszínek között, vagy megvizsgálhatunk egy tárgyat. A játék elején Willmore ügynök a „hagyományos" FBI felszereléssel rendelkezik: mobiltelefon, fegyver, FBI jelvény, bilincs, zseblámpa, éjjellátó készülék, bizonyítékgyűjtő készlet és a PDA. Ez utóbbi egy mini-számítógép, amelynek segítségével mozoghatunk a helyszínek között, elolvashatjuk elektronikus leveleinket, jegyzeteket készíthetünk, és található benne egy címjegyzék is. Az előbb említett felszerelések egyébként meglepően jól működnek, ha találunk egy telefonszámot, azt felhívhatjuk a telefonunkon, e-mail-eket küldözgethetünk és általában választ is kapunk rájuk. (Egyszer megpróbáltam Willmore ügynök feleségét felhívni a céges telefonról. Sajnos csak az üzenetrögzítő válaszolt.

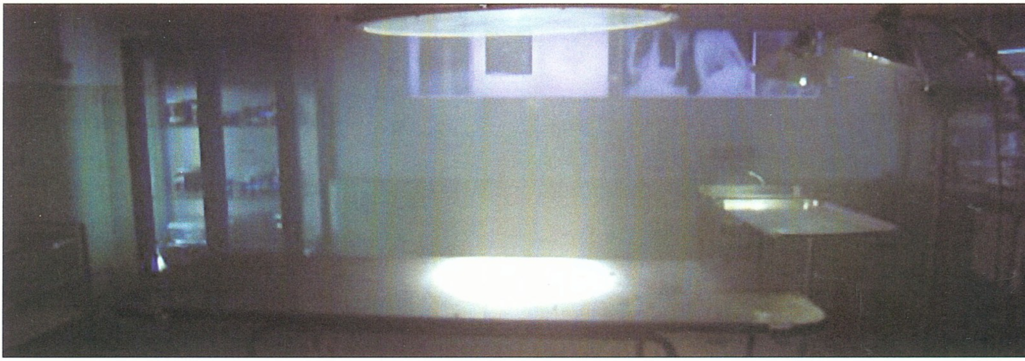


Pár perc múlva azonban kaptam egy e-mailt az FBI gazdasági részlegétől, hogy a cég telefonját lehetőleg ne használjam magánbeszélgetésre, és ezért 25 centet le fognak vonni a következő fizetésemből.) A zseblámpára és az éjjellátó készülékre is szükségünk lesz, mert a készítők ebből a programból sem tudták kihagyni a játékosok által nagyon szeretett „sötét helyszín átkutatása éjjel" c. epizódot. Ez a feladat a zseblámpával és a monitorunk fényerő-szabályzójával általában sikeresen teljesíthető.

A tárgyak használatán kívül a mellékszereplőkkel is kommunikálnunk kell. Ezt is a többi kalandjátékhoz hasonlóan oldották meg a készítők: megjelennek a lehetséges mondanivalóink, amelyeken általában teljesen „végig kell mennünk", hogy minden információt kiszedjünk a másikból. Amikor először találkozunk egy szereplővel, a hozzá való viszonyunkat kell kiválasztani. Ennek nem sok jelentősége van a játékmenet szempontjából, esetleg más videojelenetet láthatunk emiatt. A játék összes rejtvényének valamilyen köze van a sztorihoz, nem kell olyan logikátlan dolgokkal törődnünk, hogy hősünknek nincs 25 centje, hogy vegyen magának egy újságot. A legtöbb feladvány valamilyen tárgy használatát kívánja, ezek a rejtvények elég logikusak. Természetesen nincs kalandjáték olyan dolgok nélkül, amelyek megkeseríthetik az ember életét. Az X-Files-ban ezt az elemet a „pixelkeresgetés" jelenti, néhány tárgy igencsak apróra sikerült, nehéz őket megtalálni.

Még egy érdekes dolog: játék közben néha feliratok jelennek meg a képernyő közepén, olyan rövid időre, hogy az ember el sem tudja olvasni. Ezek a feliratok valószínűleg a hangulat fokozására kerültek bele a játékba és nem azért, hogy a tudatalattinkra legyenek hatással. Bár, ki tudja... Némi szemmeresztés után két feliratot el tudtam olvasni, az egyik a *„déjà vu"*, a másik a *„telepathy"* volt.

> ◆ *Hét és fél hét forgatási idő kellett, a 7 CD-t elfoglaló, és közel hat órányi filmfelvételt tartalmazó játék elkészítéséhez.*
>
> ◆ *Megkérdeztük Paul Provenzanot, vajon Scully és Mulder a valóságban hisznek-e az UFO-kban? A válasz meglepő volt: „Habár erről így konkrétan soha nem beszéltem velük, úgy érzem, a helyzet a valóságban pont az ellenkezője annak, amit a filmsorozatban láthatunk. David mindig visszafogottan – mondjuk úgy, diplomatikusan – nyilatkozik a kérdésről, nem zárja ki a létezésüket, de én úgy érzem nem hisz bennük. Gillian ellenben sokkal nyitottabb gondolkodású, pontosan olyan, mint amilyen David szerepe a filmben...".*



Akik szerették a filmsorozatot, vagy imádják az interactive movie-kat, esetleg a nyomozós kalandjátékokat, azoknak az X-Files kötelező darab. Hasonló élményt nyújt mint a Black Dahlia vagy a Tex Murphy sorozat tagjai.

A játékra teljes egészében igazak azok az állítások, amelyeket a többi interactive movie-ról is el lehet mondani. Ami azonban az X-Files-t megkülönbözteti tőlük, az az, hogy ennél a játéknál látszik: profi filmes stáb áll mögötte. A videojelenetek kivitelezése fantasztikus, semmiféle elmosódás, vagy a tömörítési eljárásokra oly jellemző „foltos" háttér nem látható, a minőségnek azonban érezhető ára van: kicsit kevés animáció került fel egy CD-re. A játék hangulata is remek... lenne, ha rendes zene lenne alatta. A filmsorozat a sikerét többek között kiváló soundtrackjének is köszönheti. Igaz, hogy néha valami halk dallamocska felfedezhető a háttérben, de legtöbb helyen csak zörejek és hangeffektek kísérik a játékot. Az ilyen stílusú játékokból kihagyhatatlan akciójelenetek is idegesítők lesznek egy idő múlva, ha folyton meghalunk. A beépített help opció segítségével pedig egész egyszerűen nem lehet elakadni a játékban.

Mindezen morgások ellenére a sorozat rajongói jól fognak szórakozni a játékkal, amelyet kis odafigyeléssel azonban sokkal jobbá lehetett volna tenni. Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy akkor most jó játék az X-Files vagy sem. Erre a válasz azt hiszem odaát van...

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM 250 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: CD booklet, 40 oldal
Extrák: 7 CD, 7 órányi video

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
84

Nyerd meg az FBI dzsekit!

Szeretnéd megnyerni a képen látható FBI-dzsekit? Nincs más dolgod, mint megválaszolni a következő kérdést, és részt veszel a sorsoláson!

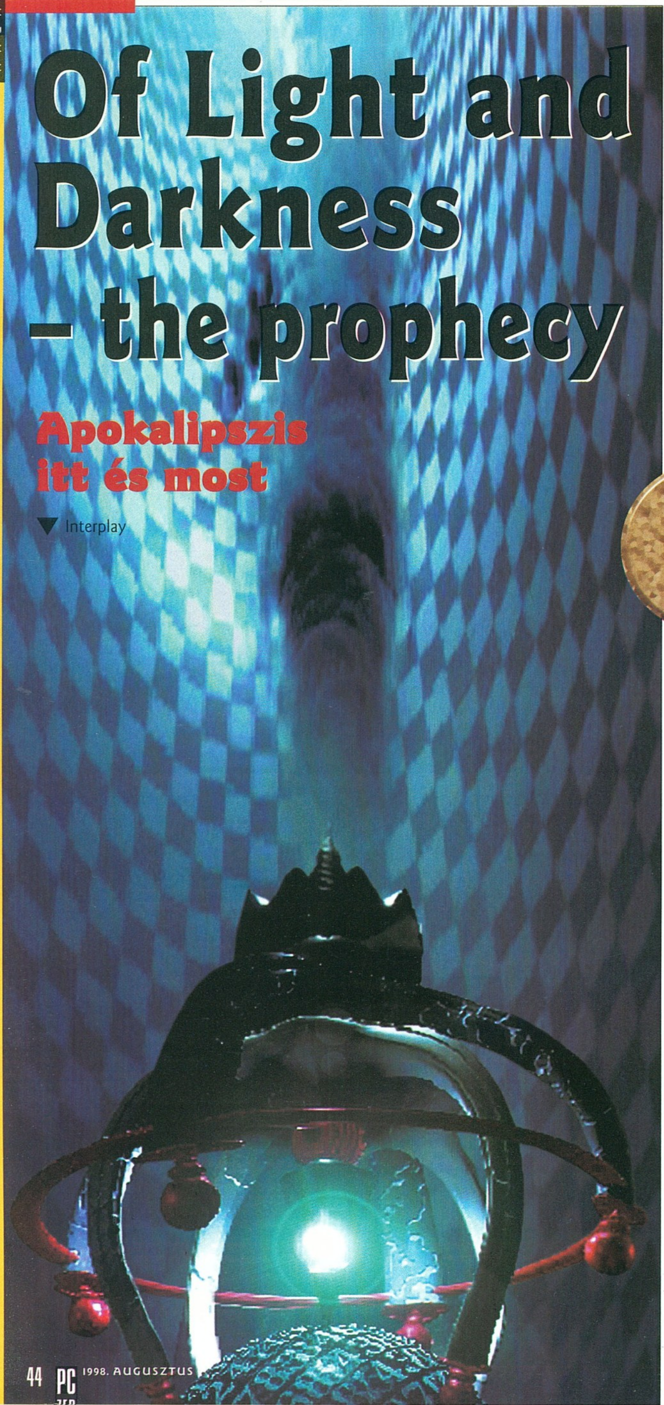
Minek a rövidítése az FBI?

A válaszokat levélben a *1519 Budapest, Pf. 27;* e-mailben a *compo@zed.hu* címre várjuk!

Of Light and Darkness – the prophecy

Apokalipszis itt és most

▼ Interplay



Ahogy ketyeg a Nagy Világóra és közeledünk a kétezredik esztendő felé, egyre-másra hallani a világvége eljövetelét beharangozó jóslatokat. Szárazság Szudánban, árhullám a Mississippin, földmozgás, tűzvész, látomások és megnyilvánulások – ezek hallatán mindig akad egy „próféta", aki megkongatja a jó öreg Föld felett a vészharangot. Lehetséges, hogy van valami a dologban, s az Ítélet Napjának eljövetelét megjósoló szektáknak, sötét kinyilatkozásoknak van igazuk?

Az Interplay is efféleképp gondolkozhat mostanában, ha fantáziát lát egy okkult kalandjáték megjelentetésében. Az Of Light and Darkness – the prophecy egy meglehetősen ismeretlen fejlesztőcsapat, a Tribal Dreams keze munkáját dicséri. A program alapkoncepciója szokványos, mégis érdekes.

Már hétezer éve (a hetes szám fontos a játékban) folyik a küzdelem a fény és a sötétség, a jó és a gonosz, Gar Hob és az Angyal – ahogy tetszik – között. Gar Hob otthona a Sötétség Szigete, míg az Angyalé a mi világunk, a Föld. Valahol a kettő között helyezkedik el, minden téren és időn túl az Őrület Faluja, ahol a Gonosz korábbi megtestesülései találhatóak. Ezek az inkarnációk hétezer év óta járják a Földet, minden egyes millenniumnak megvan-megvolt a maga „Antikrisztusa": Quechua, a perui indiánok őrült istenkirálya; I. Amratus, az ősi Egyiptom első királya; Káin; vagy Nagy Sándor, a zseniális macedón hadvezér. Rajtuk kívül még jó pár gonosz lélek keserítette a földi létet: Caligula, Marie Antoinette, Carlos, a terrorista és még sokan mások. Utóbbiak voltak Gar Hob szolgái, „szárnysegédei". S eljöve a hetedik évezred a világot mozgató harc során, s még nincs inkarnációja az Antikrisztusnak. Ellenben már van kiválasztottja az Angyalnak, akinek a feladata megakadályozni az armageddont, az emberiség végét jelentő utolsó, hetedik megtestesülést.

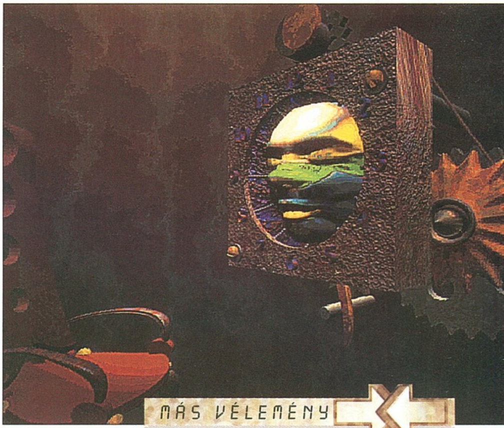
Itt csöppen a képbe a játékos. A nemes egyszerűséggel csak Kiválasztottnak becézett személy bőrébe bújva az Őrület Falujában bolyongva nincs más dolga, mint felkutatni a korábbi inkarnációkat, megkeresni a hozzájuk tartozó Ereklyét, majd ennek segítségével visszaűzni őket a Sötétség Szigetére. Hogy a feladat ne legyen olyan egyszerű, a Nagy Armageddon Óra is ketyeg, s ha lejár, semmi és senki sem állíthatja meg az égszakadás-földindulást, a világ-, az emberiség- és

emberiesség végét, az Ezeréves Sötétség eljövetelét.

A játék M'fer stúdiójában kezdődik, ami már szerves részét képezi az Őrület Falujának. A kihalt, s mégis élettel teli, egy őrült zseni rémálmait idéző városkában bolyongva a lehető legfurcsább helyeket járhatjuk be: a Kéj Csarnokát és Eldoradót éppúgy, mint az Időfolyosót vagy az Abyss bugyrait. Egyvalamit már az elején meg kell tanulni: semmin sem szabad csodálkozni, semmi racionálist nem szabad elvárni, hiszen ez nem a Föld, nem a Paradicsom és nem is a Pokol – ez a megtestesült Őrület!

M'fer stúdiójából kilépve alámerülünk, fejünk felett összecsapnak a téboly hullámai. Egyelőre még nincsenek különösebb hatással ránk, a Kiválasztottra, de jobb, ha sietünk. Minél előbb be kell járni az összes termet. Találkozni kell az összes manifesztációval, akiket lebegő halotti maszkok jelképeznek. Meg kell ismerni személyiségüket, korábbi tetteiket, majd ennek megfelelően felkutatni a hozzájuk kapcsolódó Ereklyét. Az ereklyéket használva visszakerülnek a Sötétség Szigetére.

Nos, a játék alapjai elég rendhagyóak (ez a világvége-dolog még nem annyira lerágott csont, mint más gonosz-jó összecsapást megelevenítő elképzelések). Az ismeretlenség homályából előlépett Tribal Dreams csapat tagjainak sikerült egy ragyogó játékot alkotniuk – három CD terjedelemben. Az irányítás roppant egyszerű, magától értetődő. A képernyőn 360 fokban teljesen körbe lehet forogni, fel és le lehet nézni. A kurzort valami lényeges objektum, vagy irány fölé mozgatva, annak alakja megváltozik, így nem kell órákat tölteni a képernyő előtt, pixelenként araszolva az egérrel a sötétben.



A Maszk - Jim Carrey után szabadon

Egy ilyen okkult, misztikus hangulatú játék elengedhetetlen feltétele a grafikai háttérvilág megteremtése. Eleddig csupán különféle neogótikus stílusokkal találkozhattunk, mint mágikus rúnák az űrhajó falán, vagy salétromvirágokkal ékes, izzadó kazamaták egy New Orleans-i katedrális mélyén. Az Of Light and Darkness készítői úgy vélték, hogy ez nem fejezi ki teljesen az elképzeléseiket, s úgy általában az egész világvége-mizéria eszeveszettségét. Ezért valami egészen új dolgot hoztak, amikor megteremtették szürreális világukat, amit még a leggroteszkebb korszakát élő Salvador Dali is megirigyelhetne. Igényesen és művészien kidolgozott helyszíneket járhatunk be, a legváratlanabb szögből csodálkozhatunk rá a legfurcsább képekre, animációkra. Minél többet szemléljük a képeket, minél jobban odafigyelünk a részletekre, annál jobban érezzük, hogy egy láthatatlan erő szinte kinyúl a képernyőből és kérlelhetetlenül magába szippant. Így lehetünk részesei mi is a tébolyult világnak.

A másik kiemelkedő dolog a játékban a hanghatások összhangja, komplexitása. Eleinte csak ül az ember a gép előtt és nem érti, miféle melódia hullámzik elő a hangszórókból. Kell egy kis idő, mire ráébredünk, hogy ez bizony inkább kell ide, mint valami gregorián kórus vagy éteri szintetizátorzene, esetleg kemény, határozott rock. S a zene nem minden, ugyanis az Őrület Falujában bolyongva sokkal jobban kell figyelni azokra a hangulatos, hátborzongató és néhol idegtépő effektekre, amelyek meghatározó keretbe foglalják az alkotást. Törzsi tam-tam dobok pufogása, majd döglegyek zavaró zsongása. Kicsit odébb egy nő sikolt, aztán párbeszéd foszlányait sodorja a túlvilági szél, de nem érteni, miről vitáznak, ahhoz túl keveset sikerül elkapni. Aztán egy megfáradt, cinikus férfihang számol be eltékozolt életének kárhozatos állomásairól, másutt csecsemő sír a vastag falak mögött.

Ebből a kakofóniából szép lassan kibontakozik a történet, de a poént nem akarom lelőni. Az biztos, hogy rendkívül kell fülelni és összpontosítani, mivel nem angol nyelvterületre születve igen nehéz megérteni a raccsolást, hadarást, az öreges suttogást. A képernyőre a program semmit sem ír ki, de vétek is lenne – így olyan lenne, mint egy feliratozott film: mire végigolvassuk a fordítást, ami csupán csak része az elhangzottaknak, lemaradunk valami fontos mozzanatról. Így viszont elég kevesen fogják tudni értékelni a programot, s még kevesebben fogják megérteni a mondanivalóját.

ZOTYO

VÉLEMÉNY

Végre egy igazi kaland! Ezzel a nekibuzdulással indultam rá a játékra, mikor kézhez kaptam. A játék csupa-csupa olyan dolgot ígér, ami nemcsak aktuális téma manapság, de érdekfeszítő és rendhagyó színfolt a játékpalettán. Nem nagyon tudok olyan programot említeni, amelyik különböző vallások árnyoldalait összegyúrva apokaliptikus képek sorát vetíti elém. Műfaját tekintve a Prófécia thriller-kalandjáték, nagyon erős szürrealista képelemekkel, Twilight Zone után szabadon... Kellő odafigyelés és képzelőerő bevetése után a program képes stimulálni a tudatalattit, a hangok és a grafikai megjelenítés egyfajta magasiskoláját kapjuk.

Igaz, mozgás közben a renderelt háttérvilág elcsúnyul, alig 320*200-as lesz a felbontás. Mivel a játékban a sötét, nyomasztó tónusok dominálnak, ezt csak odafigyeléssel lehet észrevenni. További negatívumként azt tudnám megemlíteni, hogy ez egyfajta rétegjáték: a horror ezen irányvonala és a játék kivitelezése nem fog mindenkinél osztatlan lelkesedést kiváltani. Semmiképpen sem egy könnyű csatangolás bejárni a minden dimenzión kívül eső Őrület Faluját, szembesülni a Hét Főbűnnel, s gátat vetni a világ pusztulásán fáradó erők működésének, de aki megpróbálja, egyhamar nem áll fel a monitor elől. Nekem már kétszer sikerült rosszat álmodnom...

Zotyo

Íme, az Őrület faluja

MÁS VÉLEMÉNY

Megszületett a számítógépes játékok Twin Peaks-e! Ugyanolyan misztikus, ködös, groteszk és ijesztő, ugyanolyan profi megvalósítással – a kérdés csak az, hogy sikerül-e a filmsorozathoz fogható rajongótábort szereznie magának? A remek sztori és háttérvilág, kiváló grafika és hangulati elemek igenlő választ adnának a kérdésre, azonban néhány dolog beárnyékolja a program jövőjét. Egyrészt maga a játékmenet sikerült túl egyszerűre, másrészt a feliratozás hiánya és a homályosan előadott sztori miatt kis hazánkban kevesen fogják érteni a játékot.

Hancu

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 16 Mb RAM 85 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 65 oldal
Extrák: ajándék Compuserve CD
Kiadó: Interplay
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

85

PCZED@ZED.HU

Hopkins FBI

Tuskó Hopkins reinkarnációja

▼ MP Entertainment

Ilyen egy FBI ügynök irodája

A probléma adott: van folyó, csónak és kötél, de Hopkins barátunk nem tud átvergődni...

A bankot már körülvették a rendőrség emberei

Hopkins, az FBI különleges ügynöke végrehajtotta élete legnagyobb akcióját: kétéves nyomozás után elfogta és rács mögé juttatta Bernie Berksont, az Államokat nukleáris rakétákkal zsaroló terroristát, az elmúlt évek legveszélyesebb bűnözőjét. Megérdemelt pihenésének és fizetésemelésének váratlan fordulat vet gátat: Berkson titokzatos körülmények közt, halálos ítéletének végrehajtása közben a villamosszékből szökik meg. És ez még csak a kezdet egy váratlan fordulatokkal, izgalmas nyomozással megtűzdelt, s meglehetősen kemény jeleneteket bemutató játékban. Hogy szó szerint idézzük a szerzőket: „Ha Quentin Tarantino valaha számítógépes játékot készítene, Hopkins FBI lenne az alkotás neve."

A játék egy CD korongot foglal el programostul, audiotrackestől. Nem éppen sok, de egy rajzolt kalandjátékhoz nem is kell több. Az izmos (450 Mb) install után a Hopkins újabb meglepetésekkel szolgál: hogy mindjárt a legjobbal kezdjem, aláfestés gyanánt kellemes Doors feldolgozások csendülnek fel. Igaz, alig három-négy szám váltja egymást, de legalább nem az unalomig erőltetett techno és metal dübörög. A grafika és az animációk is megütik '98 színvonalát – bár nem emelkednek ki a Broken Sword 2 és a Jack Orlado által igen magasra emelt átlagból. A bőszen ígérgetett sokkoló jelenetekben pedig nem lesz hiány – itt kivételesen jó, hogy rajzolt képeket nézeget az ember fia. Nem hiszem, hogy kellemes reakciókat váltana ki egy megkínzott, megerőszakolt, megcsonkított és homlokon lőtt (ki tudja milyen sorrendben...?) hölgy romantikus látképe. Mindez alig negyedóra játék után!

A játékmenet a legutolsó a képzeletbeli dobogón a zene és a grafika után. Igazi kalandjátékhoz illően izgalmat, borzongást ugyanúgy elő tud idézni a játékosból, mint hirtelen vérnyomás-emelkedést és keresetlen jelzős szerkezeteket. Sajnos ez nem mindig pozitív, hisz ennek elsődleges oka, hogy a játékmenet lineáris, semmi önállóságra nincs lehetőség. Kellemetlen kettősség kísér végig a játékon: a könnyű, magától értetődő rejtvények mellett olyan értelmetlen nyomozásokra, fejtörésekre kell időt és energiát pazarolni, mint pl. egy árva negyeddolláros beszerzése, hogy pattogatott kukoricát vásároljon magának az FBI legkeményebb legénye. Vagy a saját, személyre szabott, Hopkins barátunk által összerakott és installált számítógép jelszavának kitalálása. Az ilyen logikátlanságok sajnos elrontják a játék amúgy kellemes hangulatát.

ZOTYO

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM 20 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott

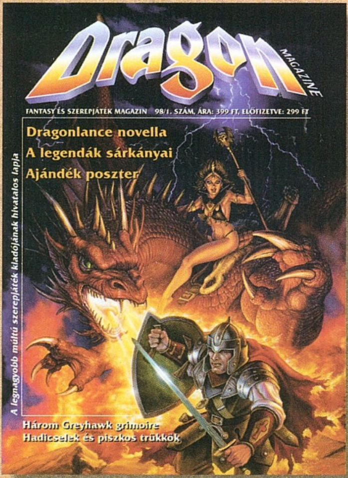
Kiadó: MP Entertainment
Grafika: jó
Hangulat: közepes
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

62

Dragon

A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának hivatalos lapja most először Magyarországon!



Ízelítő a lap tartalmából
Dragonlance novella • Kódex novella • Vampire novella • Három Greyhawk grimoire • Hadicselek és piszkos trükkök • A legendák sárkányai
A hit erejével • AD&D kaland
továbbá:
varázslatlisták • könyvajánló • humor
ajándék poszter

Ára: 399 Ft. Előfizetve: 299 Ft

Júliustól keresd az újságárusnál!

A SZUKITS KIADÓ EGYÉB ÚJDONSÁGAI

MASZK

Időtlenség felsőfokon!

Ki ez a maszkos ipse?

A legflúgosabb szuperhős visszatért! Vigyázz! Röhejesebb, mint valaha!

Júliustól az újságárusoknál!

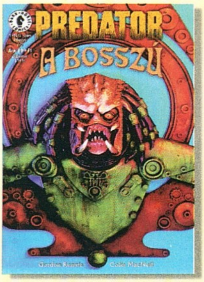
PREDATOR

Ragadozók. Évszázadok óta itt vannak... Ránk vadásznak!

A bosszú

Hasfelmetsző Jack már a múlté! A halál új arcot öltött!

Júliustól az újságárusoknál!



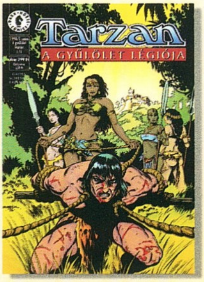
Tarzan

Embernek született, de a dzsungel nevelte.

A gyűlölet légiója

Német katonák érkeznek a vadonba. De a dzsungelnek csak egy ura lehet.

Augusztustól az újságárusoknál!



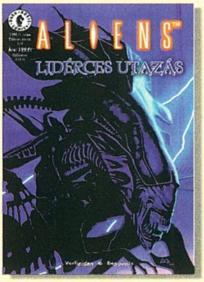
ALIENS

Az idegen, mely prédának tekint mindent, ami él.

Lidérces utazás

Egy peremvidéki kolónián a halál hadserege harcra készen áll.

Augusztustól az újságárusoknál!



Minden képregény 199 Ft. Előfizetve: 159 Ft.

PCZED@ZED.HU

Commandos
Behind Enemy Lines

Csak hatan vannak, de nagyon piszkosak

▼ Eidos Interactive

1940-ben járunk. Nyugat-Európa véráztatta földjén a győztes német hadsereg a La Manche csatornánál összegyűjtötte seregeit Nagy-Britannia lerohanásához. Az angol hadsereg tisztjeként az a feladatunk, hogy hat profi kommandóst irányítva különféle veszélyes küldetésekben próbáljunk csapást mérni a német hadseregre.

Az Eidos legújabb stratégiai játékában személyesen irányíthatjuk kommandósainkat. A játék készítőit ugyancsak megihlethette a Piszkos tizenkettő, A kémek a Sasfészekben vagy a Navarone ágyúi, mert a küldetéseket a készítők mintha ebből a három filmből ollózták volna össze. Úgy látszik, nagyon divatos mostanában ez a téma, mert az előző számunkban megjelent Soldiers at War is éppen ilyen témát elevenít fel. Azonban az SSI játékával ellentétben a Commandos nem körökre osztott, hanem valós idejű. Mielőtt a heves vérmérsékletű Diablo-rajongók túlságosan megörülnének, és a megfontolt játékmenetet kedvelő Jagged Alliance vagy X-Com kedvelői lemondóan legyintenének a programra (amikor még nem láttam a játékot, először én is ezt tettem, emlékezve az Eidos korábbi real-time kísérletére, a Conquest Earth-re, amely enyhén szólva is gyengébben sikerült) elárulhatom, hogy a Commandos teljes mértékben a taktikai megfontolásokat veszi alapul. Szerencsére a missziók rendkívül változatosra sikerültek: a huszonnégy küldetésen keresztül különféle ágyúkat, gátakat, radarokat kell felrobbantanunk, ellenséges ezredeseket elintéznünk. Bár nincs összefüggő történet, amely összekötné a megbízatásokat, az események mégis teljesen korhűk, követik a háború menetét, és gyakran valóságos helyszíneken is játszódnak (az egyik bevetésben például a híres Leopold nevű német ágyút kell hatástalanítanunk). Minden küldetés elején némi történelmi háttérinformáció után főnökünktől eligazítást kapunk, amelyben elmagyarázza a küldetés lényegét és megmutatja a megsemmisítendő célpontokat. Ilyenkor érdemes figyelnünk, mert mindig tájékoztat az aktuális terep adottságairól, a menekülés útvonaláról, a fellelhető elrejtett fegyverekről is stb. Néhány küldetés előtt eredeti fekete-fehér híradójeleneteket is láthatunk.

Ész vagy reflexek? – Használd mindkettőt!

Amikor végre a helyszínen vagyunk, általában nem az összes, hanem csak néhány kommandósunkat kapjuk meg. Mielőtt ész nélkül elkezdenénk rohangálni és lőni minden „fritz"-re, aki csak él és mozog, amolyan „Postal" módra, vizsgáljuk meg alaposan a helyszínt, különben marcona kommandósaink arca nagyon hamar vigyorgó koponyákra fog változni. Úgy tudunk csak eredményesek lenni, ha valamennyi lépésünket alaposan előre megtervezzük, és a fel-alá járkáló német katonák minden mozdulatát figyelve, szép csendben intézzük el őket, gondosan félrehúzva a holttesteket, nehogy feltűnést keltsenek. Csak nagyon ritkán szabad a géppuskánkhoz vagy a pisztolyunkhoz nyúlni, különben azonnal riadóztatják a többi németet és ők egy-kettőre a nyakunkon lesznek. Ha már meglátták, akkor vagy elkapják emberünket, vagy ha menekülni vagy védekezni próbál, akkor szitává lövik. Egyikkel sem érdemes próbálkoznunk: a túlerőben lévő, jól célzó német katonák ellen

KÉM - SPY

Ő egy igazi tű a szénakazalban: remekül tud németül, úgyhogy ha beöltözik német tisztnek nincs olyan ellenséges katona, aki felismerné (kivéve persze, ha nyilvánosan öl). Annyira beleéli magát szerepébe, hogy még az ellenség bakáit is leteremti rendetlenségükért. Szívesen játszik doktor bácsit is: vagy gyógyít kötszerével, vagy egy ciánnal teli tűvel altatja el örökre a felesleges pácienseket. Ilyenkor szerencsére hajlandó az árulkodó hullák eltávolítására is.

semmi esélyünk. Amikor ilyenkor rájuk lőnek, embereink kétségbe esve óbégatnak, hogy azonnal vigyük el onnan őket. Előfordul, hogy csak foglyul esnek, ilyenkor, ha maradt szabadon kommandósunk, akkor megpróbálhatjuk őket megszöktetni.

MESTERLÖVÉSZ - SNIPER

Egy távcsöves puskával felszerelkezve nagyon messziről is le tud szedni bárkit, anélkül hogy az ellen meghallaná. Szükség esetén kötszer is van nála sérülésekre.

Fontos tehát, hogy az őrjáratukat végző katonák ne neszeljenek meg semmit jelenlétünkről – nem csak akkor fognak gyanút, ha egy emberünket vagy társaik holttestét meglátják, elég egy hóban hagyott lábnyom ahhoz, hogy alaposan átvizsgálják a környéket. Ebben a tekintetben a játékmenet erősen hasonlít a híres C64-en és ZX Spectrumon megjelent The Great Escape, vagy a későbbi Amigás Escape from Colditz című játékokra. Ott is a fel-alá járkáló német katonák lépéseit kell figyelnünk, hogy mindig a megfelelő pillanatban kússzunk át mögöttük. A különbség talán csak annyi, hogy ebben két régi játékban meg kellett szökni a németektől, itt pedig általában be kell jutnunk hozzájuk, és most vannak hozzá játékszereink is…

Mesterségem a halál

Kommandósaink mind eredeti figurák, a legváltozatosabb képességekkel és fegyverekkel vannak felruházva. Az amerikai fenegyerek zöldsapkástól, a kimért mesterlövészen keresztül a perfekt németet beszélő kémig a legjellegzetesebb figurákkal találkozhatunk. A speciális képességekkel persze csak a megfelelő figura rendelkezik, például csak a „Sofőr” (Driver) tud teherautókat, hajókat, motorbicikliket vezetni, lecövekelt géppuskákat használni, csak a „Tüzér” (Sapper) tud bombákat használni, csak a „Mesterlövész”-nek (Sniper) van távcsöves puskája stb. A kommandósok jelleme, külseje, beszédstílusa is egészen eredeti, van aki tájszólásban beszél és van olyan is, aki látszólag nagyon unja az éles bevetést…

Szinte az összes pálya úgy készült el, hogy csak az épp jelenlévő embereink képességeit kihasználva tudjuk teljesíteni küldetésünket. Legtöbbször egyébként a késünket fogjuk használni, hogy hátulról örök mosolyt fakasszunk a német bakák arcára. Nagyon szórakoztató még a „Sofőr” használata is: nincs is nagyobb élvezet, mint egy német tankot vezetve palacsintává lapítani a németeket, vagy annak géppuskájával kényelmesen szitává lőni őket. (Lehet, hogy egy kissé szadista vagyok…?)

TENGERÉSZ - MARINE

Egy gumicsónak segítségével saját magán kívül még két embert tud folyókon, tavakon szállítani, és ha kell, búvárkodni is tud. Van egy szigonypuskája is, és ő is tud torkot vágni.

UTÁSZ - SAPPER

Angol akcentusú bombaszakértőnk időzítve, vagy távolról is tud bombákat robbantani. Emellett még tud csapdát állítani (remek trükk például a csapda párosítása a zöldsapkás csalijával), és egy drótvágó segítségével át tudja vágni magát a kerítéseken.

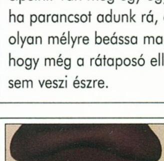
ZÖLDSAPKÁS - GREEN BERET

Ő a csapat legfürgébb tagja, és pisztollyal is ő a legjobb. Legkedvesebb tulajdonsága a torokvágás: az ellenfelet hátulról megközelítve csalhatunk vele „örök mosolyt” (fültől-fülig) az ellenség torkára. Tud még falra mászni, csalikat szórni, és izmai révén a gyanúsan heverő hullákat és a benzines hordókat arrébb cipelni. Van még egy ügyes trükkje: ha parancsot adunk rá, akkor olyan mélyre beássa magát a hóba, hogy még a rátaposó ellenség sem veszi észre.

Végre egy real-time stratégiai játék, amely szakít a Command and Conquer által teremtett „gyártsunk minél több tankot és igázzuk le az ellenséget” taktikával. A program segítségével beleélhetjük magunkat egy kommandóscsapat „mindennapjaiba”. A küldetések végrehajtásánál aprólékosan meg kell terveznünk minden mozdulatunkat, mert elég egy rossz lépés vagy egy árulkodó lábnyom, és a többszörös túlerőben lévő németek máris elintézték kis csapatunk tagjait. Emiatt a tervezőmunka miatt sokszor újra fogjuk kezdeni a küldetéseket, illetve visszatölteni az utolsó állást. Akit ez nem riaszt el, az hozzám hasonlóan remekül fog szórakozni a játékkal. A program pozitív tulajdonságai mellett eltörpülnek a hibái, pl. a német katonák kissé logikátlan viselkedése. A grafika főleg nagyobb felbontás mellett gyönyörű, minden pálya teljesen egyéni, emiatt nagyon nehéz megunni a játékot. A híres filmekre való utalás, valamint a korhű képek és az átvezető animációk is sokat dobnak a hangulaton. Egy szó, mint száz, a játékot mindenkinek ajánlhatom, akit egy kicsit is érdekelnek a stratégiai játékok vagy a második világháború.

Caris

SOFŐR - DRIVER



Amellett hogy szinte minden jármű vezetéséhez ért, a fegyverrel felszereltekből (például: tank) még lőni is tud. A különféle lecövekelt ágyúkkal is egyedül ő tud bánni, és van egy szeretnivaló géppuskája is.

Megfelelő játék kényes feladatra?

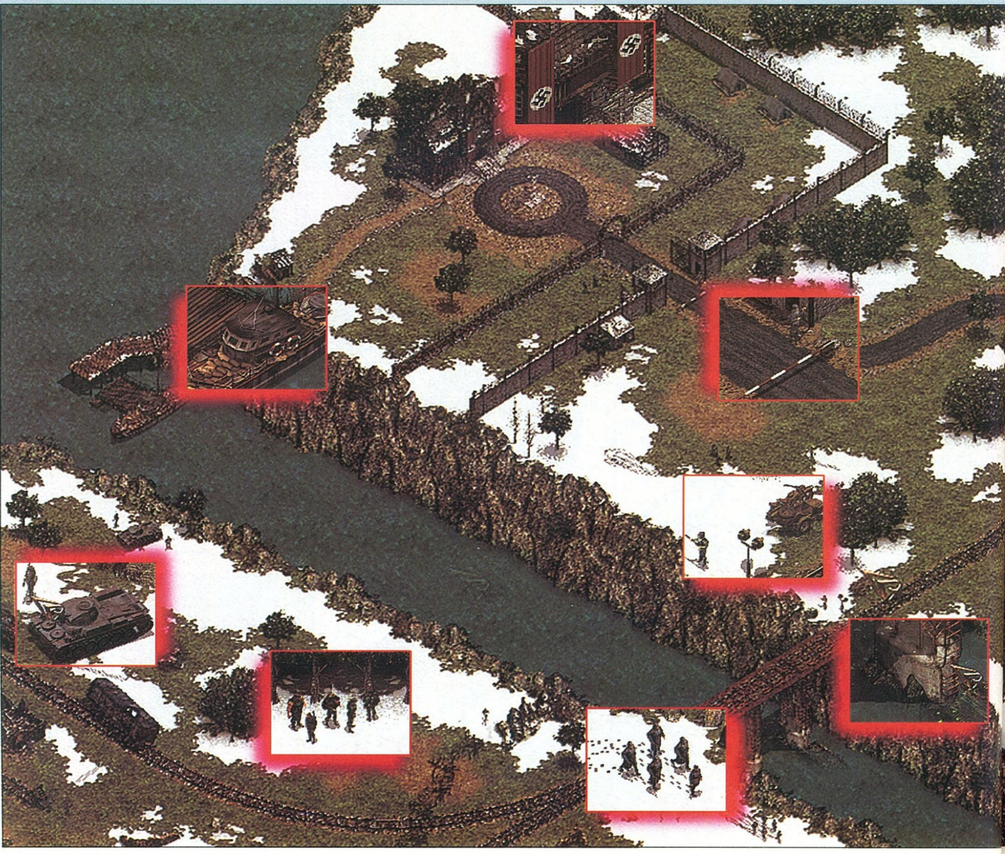
Először egy kicsit gyanakodva vettem a kezembe a programot, attól tartva, hogy a real-time erőltetése miatt ez a játék is csak fejetlen öldöklés lesz, ami annyi hasonló programot tett már tönkre. Szerencsére kellemesen csalódtam: a Commandos-ban végre egy igazi stratégiai játékra találtam, amelyben sikerült vegyíteni az okos játékmenetet a valós idejű, izgalmas gyilkolásokkal. Sokkal idegfeszítőbb az, hogy sikerül-e időben az ellenség mögé kúsznom és úgy elvágom a torkát, hogy társai ne vegyék észre, mintha állandóan frontális támadásokat kellene intéznem, mint például a más témájú, de hasonló stílusú Myth-ben. A hangulatot az is nagyon feldobja, ahogy a környezetünk tőlünk függetlenül él és mozog, tényleg az az érzésünk, mintha egy valódi virtuális világba csöppennénk.

Az is nagyon tetszett, ahogy finoman utaltak a híres háborús kommandós filmekre: megtalálhatjuk itt is a Kémek a Sasfészekben „lanovkáját" (a hegyek közti felvonó lift), a Piszkos tizenkettő elegáns német katonai rezidenciáját, illetve a Navarone ágyúihoz hasonlóan, az egyik küldetésben egy hatalmas, a brit hadsereget fenyegető ágyút kell megsemmisítenünk. Kommandósaink igazi nagy „arcok" voltak, így sokkal jobban beleéltem magam a játékba, mint például a Soldiers at War szabványkatonáit irányítva.

Sajnos azonban a Commandos-ban is rendesen találunk bosszantó hibákat. Míg a német katonák mesterséges intelligenciája tényleg elég profi lett, a saját embereink „természetes" unintelligenciája láttán sok hajszálam őszült meg. Ha észreveszik őket, akkor bambán álldogálva meg sem moccannak, csak ordítoznak, mint a fába szorult féreg, miközben a „fritz"-ek szitává lövik őket. Rendben van, hogy nekünk kell őket irányítanunk, de azért valamilyen rutint beleépíthettek volna, hogy ilyen esetben védekezzenek, rohanjanak el vagy adják meg magukat (vagy egyáltalán csináljanak bármit, csak ne rikoltozzanak!).

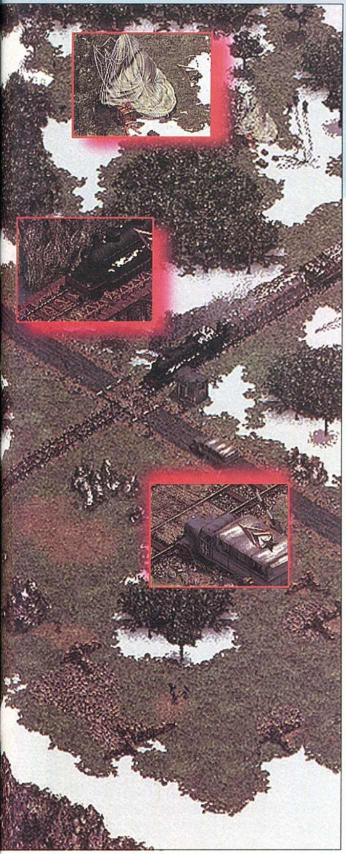
Van egy-két bug is a játékban: a német katonák néha „beragadnak" valamilyen tereptárgyba vagy egymásba, vagy a német csapatszállító teherautó nem veszi észre azt a takaros kis hullahegyet, amit saját katonáiból raktam össze.

A legfájóbb pont azonban az volt, hogy a készítők semmilyen 3D-s kártyát nem támogatnak. Lehet, hogy a szélsőséges 3DFx-es beszél belőlem, de egy ilyen 3D izometrikus grafikájú játéknál manapság már elengedhetetlen a 3D-s gyorsítás. Milyen látványos és hangulatos lett volna például, ha katonáink baljós ködben kúsznak az ellenfél felé, miközben szakad a hó, a „fog effect" segítségével (elég idétlen volt például, hogy lábnyomainkat állandóan befedte a hó, miközben magát a hóesést nem látjuk – ezt talán még 3Dfx nélkül is meg lehetett volna valósítani). Néhány „lens flare" is klassz lett volna, a különböző járművek lámpafényénél. E nélkül az egyébként részletes grafika sajnos elég lapos lett, és ráadásul egy középkategóriás



gépen is eléggé cammog. A hanghatások terén elég hallgatag volt a program: a különféle járművek motorzaján, az embereink „válaszain”, a fegyverek ropogásán, a német parancsok ugatásán, és persze a roppant idegesítő sziréna hangján túl nem nagyon hallottam semmit. Hogy mire vártam volna még? Jó lett volna, ha a természet tényleg „él” körülöttünk: halljuk a szél süvítését, a folyó sodrását, a táborok zaját stb. Lehet, hogy kissé maximalista vagyok, de mivel hasonlóval már egyre több játékban találkozhatunk, úgy érzem, a hangulathoz az ilyen részletek is elengedhetetlenek. Az is jó lett volna, ha a küldetések közben valami pattogós, izgalmas zene szólt volna, az a pár lagymatag, 10–15 másodperces zenerészlet, ami néha felcsendül, igen kevés az üdvösséghez.
Mindent összevéve azért, az izgalmas, de okosan megírt küldetések, és a játék remekül eltalált hangulata miatt, még jó pár álmatlan éjszakára fog a Commandos a monitorom elé kötni, miközben ordítozva próbálom szerencsétlen zöldsapkásom kivonni az ellenség tüze alól.

BAD SECTOR



Mesterségem az intelligencia

Mostanában ismét divatba jöttek a stratégiai játékok, és így a gépi ellenfél megfelelő mesterséges intelligenciája egyre kardinálisabb kérdés ezekben a programokban. A hálózati játékok elterjedésével egyre jobban igényelik a nagy stratégák, hogy legalább megközelítse a gép gondolkozása az emberi ellenfél ravaszságát és leleményességét. Míg a Quake-nél és az Unrealnál elkészített botok gyakran félelmetes és megdöbbentően ravasz ellenfélnek bizonyulnak, a stratégiai játékoknál egyenlőre még – sajnos – nem találkoztunk hasonlóval. Bár a Commandos-ban sincs ilyesmi, a programozók megpróbálták úgy elkészíteni a játékot, hogy az ellenséges katonák „saját döntéseket hozzanak, és egyéni módon reagáljanak, az alapján, amit látnak, hallanak vagy éreznek”. Hogy szerintem ez mennyire sikerült, azt mindenki olvassa el az értékelő részben…

Háború 3D-ben

A 3D izometrikus grafikájú helyszínek iszonyú aprólékossággal kidolgozottak, a komplex épületrendszerektől a járműveken keresztül az utolsó fűszálig, és a grafikusok arra is ügyeltek, hogy minden jármű vagy fegyver teljesen korhű legyen. A motorok, tankok, repülők, vonatok mind-mind eredeti modellek alapján készültek. Minden helyszínen állandóan zajlik az élet: a tisztek, őrjáratok szüntelenül jönnek-mennek, a bakák is végzik a dolgukat, csapatszállító teherautók, vonatok, őrhajók közlekednek. A bejárt területen kommandósaink is nyomot hagynak, a hóesésben otthagyják lábnyomaikat, az „elejtett” német katonák után pedig kiadós vértócsák maradnak.

A grafika felbontása 512x318-tól akár 1024x768 is lehet. A készítők próbálták néhány fényeffektet is belerakni a programba például a robbanások alkalmával, de mivel a játék nem használ semmilyen 3D-s gyorsító kártyát, nagy csodára azért ezen a téren ne számítson senki.

Ezt leszámítva azért minden itt van egy jó kis kommandós stratégiához: összetett és nehéz küldetések, izgalmas játékmenet, úgyhogy mindenki fenheti a kését a fritzek torkához, és fogát a játékra.

BAD SECTOR

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P100 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-6
Dokumentáció: 30 oldal CD booklet
Extrák: 1024x768 felbontás

Kiadó: Eidos Interactive
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

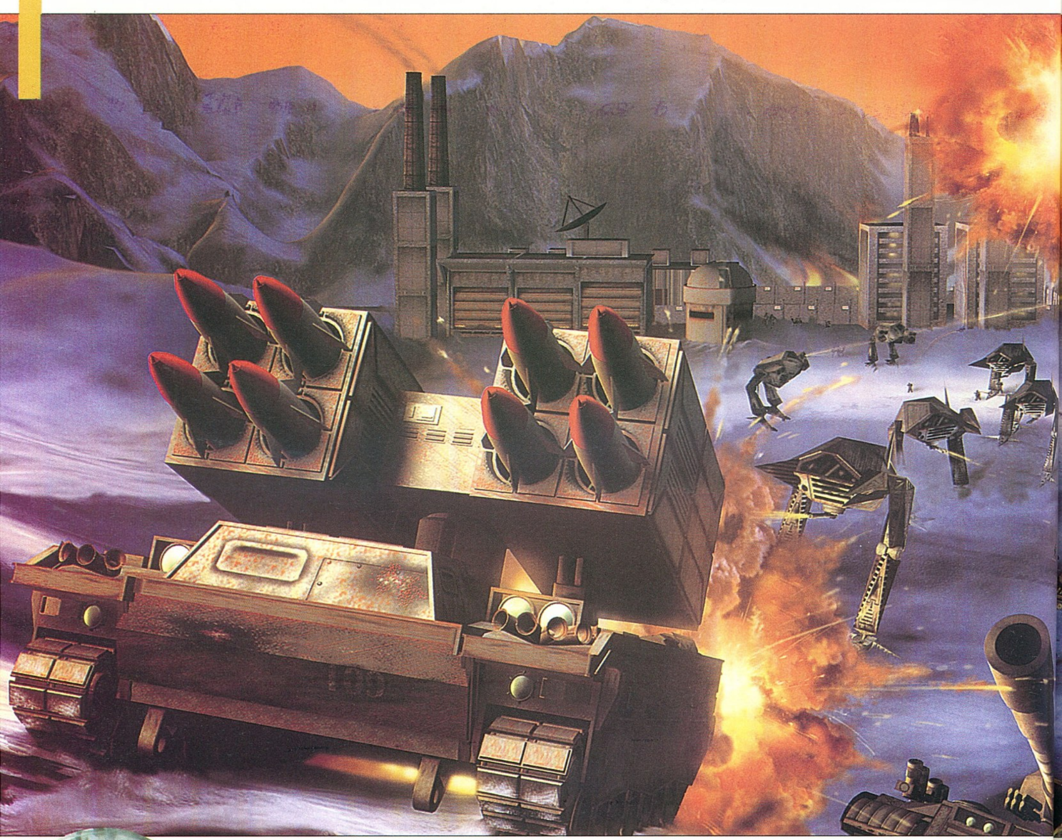
91

PCZED@ZED.HU

WarGames

▼ Electronic Arts

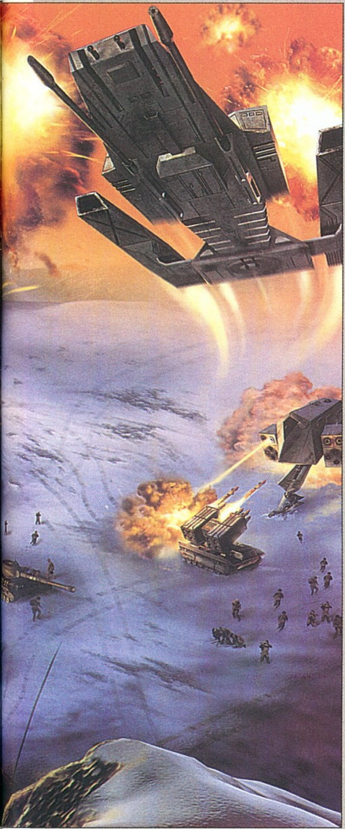
Az E3 egyik tapasztalata az volt, hogy az eddig is gombamód szaporodó real-time stratégiai játékok az év második felében minden eddiginél nagyobb dömpinggel fognak jelentkezni. Ennek a hullámnak az egyik első képviselője az amerikai eredetű WarGames.



A cím már ismerős lehet a mozirajongók számára: egy 1983-as filmnek volt WarGames a címe (Magyarországon Háborús játékok néven futott). A filmben a főszereplő, Matthew Broderick és néhány társa apró tréfaként betörtek a Pentagon számítógép-rendszerébe, majd néhány billentyű megnyomásával kis híján kirobbantották a harmadik világháborút. A játék cselekménye 20 évvel a filmben történtek után játszódik, és sztorija teljesen elrugaszkodik a filmtől. A Pentagon szuper-számítógépe, a WOPR, amely már a filmben is sok galibát okozott, 2000 után nem sokkal úgy dönt, hogy kiirtja a földről az embereket (a játék végére eme döntés pontos háttere is ki fog derülni). Hogy célját véghezvihesse, titokban gyártani kezdi a gyilkosabbnál gyilkosabb robotokat, droidokat és gépeket, majd miután már csinos kis hadsereget állított fel, megtámadja az embereket. Az emberek és a gépek közötti harc kezdetét veszi (hogy ez a történet mennyire eredeti, azt most hagyjuk – mindenesetre James Cameronnak bizonyára lenne hozzá egy-két szava). A játékos feladata tehát a WOPR-erőkkel játszva az lesz, hogy kiirtsa az összes homo sapiens-t, a G.I. Joe-típusú emberek oldalán pedig a gépek amortizációjának meggyorsításában kell jeleskednie.

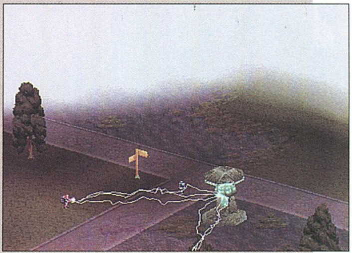
A játékban mindkét oldalon 15 küldetést játszhatunk végig, melyekben 16-16 különböző harci (földi, vízi és légi) egységet használhatunk. A küldetések forgatókönyvét John Badham, az eredeti film rendezője készítette, aki sokat adott a változatosságra. A 30 helyszín ugyanis a Föld legkülönbözőbb tájait vonultatja fel: harcolhatunk az Alpokban, Prágában, Washingtonban, az egyiptomi Szfinx lábánál, az Ural-hegységben(!), de Indonézia dzsungelében és a Csendes-óceánon is próbára tehetjük stratégiai érzékünket (és a sort még lehetne folytatni). A küldetések hosszúak és kellő fokozatossággal nehezednek, a játék vége felé már 5-6 órás missziók is előfordulnak. A játékidővel és a változatossággal

A WarGames egy nagyon jó játék. Nem egy Starcraft, nem is egy Myth, de éppen ezért olyan nagyszerű. Végre egy program, ami hozott némi frissességet a real-time-klónok dömpingjébe. A WarGames-t ugyanis nem igazán lehet hova tenni. Ahhoz, hogy egy Starcraft-szerű, adrenalin-pumpáló játék legyen, túl kevés benne az építkezés és túl lassú a játékmenet, viszont Myth-féle csataszimulátornak sem lehet nevezni, hiszen van benne építkezés. A WarGames egy külön kis gyöngyszem,



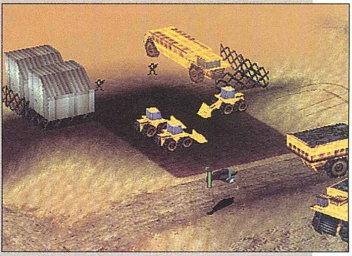
melyben az építkezés létfontosságú, de végtelenül egyszerű, és a csapatok mozgásán van a hangsúly. Az építkezés annyira le van egyszerűsítve, hogy nem is kell semmiféle nyersanyagot bányásznunk, elég gyártani egy különleges ügynököt, aki aztán – miután beküldjük egy számítógépközpontba – az ellenség computerrendszerét megtörve tölti le nekünk a sok dohányt (szerintem ez zseniális ötlet). A WarGames viszont minden pozitívuma ellenére nem lesz akkora siker, mint amekkorát megérdemelne, mert néhány kis hibát és hiányosságot sikerült a játékban felejteniük a készítőknek.

A legnagyobb gond a hangulattal van. Kevés az átvezető mozi és kép, a hangok gyenge minősége pedig szintén ront a színvonalon (bár az számomra roppant szimpatikus, hogy az emberek katonái a Starship Troopers-ből megismert *„Sir, yes, sir!”* felkiáltással nyugtázzák parancsainkat). A legnagyobb bűnt a hangulat ellen maga John Badham követte el, aki nagy bakikat vétett a forgatókönyvben. A WOPR és az emberek ol-



Szerencsétlen őrtoronynak igen „megrázó” élményben van része...

daláról is találunk a sztoriban logikátlanságokat és kliséket. Csak egy példa: a WOPR egyik küldetésében az a cél, hogy egy bennszülött törzset kiszabadítsunk az emberek fogságából. Na most, az emberek miért ejtenek ember foglyokat, és az embereket miért a WOPR-nek kell kiszabadítania, amikor a WOPR célja tudvalevőleg az, hogy az összes embert elpusztítsa? Mr. Badham sablonos küldetésekkel is ellátta a játékot: nagyon sokszor az a cél, hogy egy konkrét épületet elpusztítsunk. Egy idő után unalmassá válnak ezek a favágás-jellegű küldetések, és a játékos inkább kilép. A



Lépegetők támadása a helyi tüzép-telep ellen.

hangulat tehát nem sikerült a legjobbra. További bakikat találunk a játékmenetben is. Azt például nem értem, hogy a repülőknél miért kell figyelni arra, hogy van-e elég üzemanyaguk. A többi egységnél erre nem kell ügyelni, és repülőink állandó menedzselése elveszi az időt más, fontosabb tevékenységektől. Arról nem is beszélve, hogy mennyire kellemetlen az, ha egy repülő a leszállópálya előtt fogyasztja el az üzemanyagát. A WarGames megjelenítésén is csiszolhattak volna még, a játék magán viseli a „Tomb Raider-betegség” jegyeit: a mozgó egységek vektorai néha el-eltünedeznek a tereptárgyakban és az épületekben. Egyszóval, a játékon még van mit javítani (gondolom, rengeteg patch fog kijönni hozzá), de ezek a bakik csak apróságok, akció közben nem is veszi észre őket az ember. A sok pozitívum elfeledteti azt a kevés negatívumot. A WarGames-t minden előbbi morgolódásom ellenére nagyon jó játéknak tartom, és amíg megjelenik a MechCommander (amely azért sokkal ígéretesebb, mint a WarGames, már a kivitelezésében is), sok kellemes órát fogok eltölteni vele kettesben. Nem alapmű, de sokáig fogunk rá emlékezni.

tehát elégedettek lehetünk, mint ahogy a játék engine-jével is.

A WarGames engine-je a Myth-ben már megismert 3D-technikát alkalmazza: teljes szabadságfokú kameramozgást a játéktér felett, melyet a játékos irányít. Az egységek és az egész játéktér szintén a legkorszerűbb 3D-megjelenítéssel készültek: egy-két apró sprite kivételével (például a fák) mind-mind texture mapped poligonok. Az irányítás pedig a már megszokott „C&C-szabvány”, azzal a különbséggel, hogy különleges parancsokat csak egy egységnek adhatunk, csapatnak nem. Ami még mindenképpen szót érdemel, az a gépi ellenfél mesterséges intelligenciája. Az AI ugyanis ritka jóra sikeredett: az ellenfél a teljes játékteret használja, megkeresi a legrövidebb útvonalakat, és mindig felderít, mielőtt támadna. Védelmi tornyaink ellen mindig olyan egységeket küld, melyek a tornyok lőtávolán kívülről képesek elintézni őket, táborozó csapatainkat pedig állandó jelleggel gyengíti. Ha támadni indulunk egy nagyobb csapattal, általában egy hídon vagy egy hegyszorosban csap le ránk, és ha nem figyelünk, pillanatok alatt körbekeríti seregünket (még a hegyoldalakról is támad). Nagy hatásfokkal veti be ellenünk a leggyengébb egységeket is (droidok, illetve gyalogosok), és amint mi kerülünk fölénybe, azonnal elmenekül. Az engine és az AI tehát a játék két legnagyobb erőssége.

A kivitelezés is parádés. 640 x 480 x 65K-s grafika (mely 3D-kártyával még szebbé varázsolható), változatos textúrák és kellemes vizuális effektek (robbanások, lövések) jellemzik a játékot. Sajnálatos módon viszont a program nagyon fukarkodik az átvezető képekkel és mozikkal. A hangon is lehetett volna még javítani (meglehetősen recsegősre sikeredett egyik-másik G.I. Joe-üzenet), az audiotrackek viszont nagyszerűek: lendületes, mozgalmas zenék, melyek nagyszerű filmhangulatot teremtenek a WarGames-nek.

A WarGames egy olyan játék, mellyel minden stratégia-rajongó kellemes napokat fog eltölteni. Néhány apró bakitól eltekintve a program szinte tökéletes, és mivel teljesen más szemléletet igényel, mint egy Starcraft vagy egy Age of Empire, új kihívásokat állít a játékosok elé. Mindenkinek szívből ajánljuk, egy- és többszemélyes játékra egyaránt.

STÖKI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: 3Dfx
Multiplayer: 2–4
Dokumentáció: még nincs adat
Extrák: a Háborús Játékok című film folytatása

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

85

X-COM Interceptor

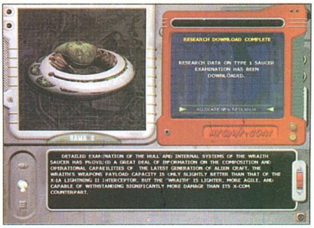
▼ MicroProse

Egy jó játék, amint azt tapasztalhattuk, képes több programot is az eladási listák élén tartani. Az X-COM első része gyökeres újításaival és remek hangulatával bankot robbantott. Utódai (Terror from the Deep, Apocalypse) ugyan tovább szépültek, ám sikerüket elsősorban a névnek köszönhették. Amikor elterjedt, hogy készül a negyedik rész, sokan szinte a hajukat tépve menekültek a hírforrás közeléből. Ám miután kiderült, hogy ez egy szimulátor program lesz, a köz véleménye a visszájára fordult és a fő kérdés az lett: Mikor jelenik meg?

Tény, hogy a MicroProse berkeiben is megfogalmazódott a váltás gondolata. Még egy „lépegetős" X-COM valószínűleg gyorsan a süllyesztőben találta volna magát. Léptek hát egy merészet, és olyan területre tették át az új epizód legnagyobb hányadát, ahol az X-Wing és a Wing Commander sorozat az úr. Ha valaki, akkor a MicroProse az a cég, amelyik képes lehet ilyen elődök mellett is labdába rúgni. A készítők természetesen nem váltak meg a régi, jól bevált elemektől. Lehetőségünk lesz a felfedezésre, egyre komolyabb fegyverek, berendezések kifejlesztésére, járőrök kiküldésére, mindezek közben szemünket állandóan a gazdasági mutatóinkon kell tartani, nehogy megkezdődjön az X-COM felszámolása. Erre a biztos alapra építettek rá egy űrszimulátort, ami tulajdonképpen a játék fő attrakciója. A mai technika minden eszközét magunk mellé állíthatjuk a gyors és szemet gyönyörködtető akció sikeres megjelenítéséhez. Ez elsősorban a 3D kártyákat jelenti, de meg kell nyugtatnom mindenkit, a program ilyen segédlet hiányában sem veszít sokat látványosságából.

Az Úr 2067. évében

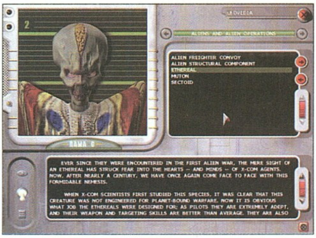
Az Interceptor cselekménye a harmadik rész előtt játszódik majd' húsz évvel. Az emberiség kezdi meghódítani a végtelen Galaxist. Egyremásra épülnek a megfigyelő állomások, kutatóközpontok, majd a fellelt ásványkincsek kinyerésére létrehozott bányák. Ezeket szinte kivétel nélkül az egyre erősebb multinacionális óriáscégek tartják a kezükben. Az ő érdekük, hogy az űrbeli telepeken minden a legnagyobb rendben menjen. Erről azonban eltérő véleménye van az emberiség életét már két ízben megkeserítő idegen civilizációnak. Sorra érkeznek a jelentések megtámadott kolóniákról, eltűnt konvojokról. Az emberiség válasza nem várat sokáig magára, az ismert világ határán megalakul az első, védelmi feladatokkal ellátott X-COM bázis. Nem nehéz kitalálni, hogy ennél a drámai pontnál kapcsolódhat be szerény személyünk az események menetébe. Céljaink megvalósításához (melyek a játék elején még igencsak homályosak) szokás szerint, szinte a nulláról kell kezdenünk. Egyetlen árva bázis és három, meglehetősen gyengén felfegyverzett vadász az, amit fel tudunk mutatni.

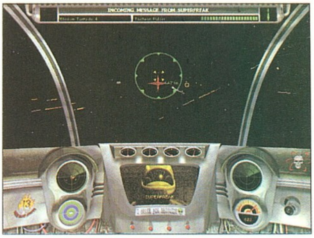


Szolgálunk és védünk

Feladataink ellátásához természetesen rengeteg mindenre szükségünk lesz, ám mindközül a legfontosabb a pénz. X-COM veteránok számára már megemlíteni is fölösleges, hogy a támogatást a területen ténykedő cégektől fogjuk kapni. Ám 2067-ben sem díjazzák a lógást! Nem órabért fizetnek, hanem teljesítmény alapján jár a honorárium. Tegyünk hát meg mindent a kedves „vevőért”! Ennek szellemében az időről időre felbukkanó idegen hajókat kénytelenek leszünk közelebbről is megszemlélni. Ha csak elmenekülnek előlünk, az még nem tragédia, de ha egy olyan célpont felé tartanak, ahol valamilyen érdekeltségünk van, akkor szedjük a lábunkat (szárnyunkat), mert az idegenek igen gyorsan képesek leamortizálni bármilyen építményt. Ha sikerrel hárítjuk el az ellenség első akcióit, akkor nemcsak a megvédett cégek biztosítanak nagyobb támogatásukról, hanem mások is felbátorodnak és sorra fogják építeni létesítményeiket a mi védelmünk alatt álló szektorokban. Ne essen senki azonban a kezdeti sikerek bűvöletébe. Ha nem próbáljuk meg kezdeti technológiai lemaradásunkat szélsebesen pótolni, akkor győzelmi esélyeink rövid időn belül negatív tartományba tévednek.

Az eddigiekkel ellentétben a fejlesztéseket ezúttal nem mi irányítjuk. A Földön dolgozó kutatók automatikusan ténykednek, nekünk csak a kész újdonságok leírását kell letöltenünk nagysebességű átjátszó-adók segítségével. Ezek az anyagok nem pár oldalnyi információt tartalmaznak, és egyik-másik terv megszerzése bizony hónapokat(!) vehet igénybe. Ezért életbevágóan fontos, hogy a lehető leghamarabb kiépítsük a maximális számú átjátszót minden bázisunkon. Apropó bázis! Egy-egy ilyen létesítménynek igen behatárolt befogadóképessége van, jó lesz tehát, ha alapos megfontolás tárgyává tesszük az újabb modulok építését. Lehetőség nyílik ugyan új létesítmények felállítására, de ezekkel több probléma is van. Egyrészt ezeknek a száma is maximalizálva van (összesen nyolc



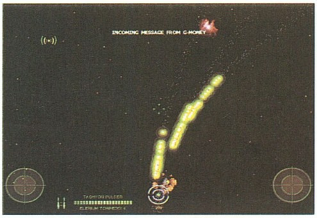


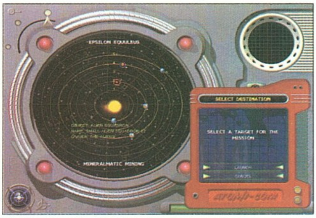
darabot építhetünk). Másik gond, hogy akárhova nem tehetjük őket, csak egy már meglévő bázis meghatározott körzetébe. Harmadik korlátozó tényező az ár, bár – milliókért cserébe – már egy alapépületekkel ellátott létesítményt kapunk.

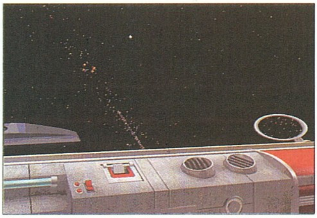
Skywalker kerestetik

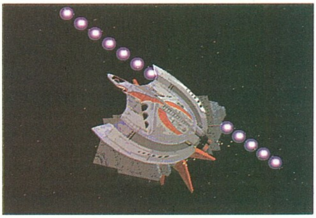
A játék tulajdonképpen arról szól, hogy mennyire tudunk helytállni az idegenek inváziójával szemben, ám nem tartana sokáig ez a küzdelem, ha csak egymagunk vennénk fel a küzdelmet. Az emberiség legjobb pilótái közül válogathatunk csapatot magunk köré. Tulajdonságaik alapján könnyűnek tűnik a választás, de ha egy jól repülő, jól lövő pilótát – pszionikus képességek hiányában – egy csettintéssel átállítanak az ellenséghez, kétszer is megfontoljuk a legközelebbi jelentkező felvételét. A kevésbé potens vezetőket elküldhetjük gyakorlatoztatni is, így tulajdonságaikat saját és társaik életének veszélyeztetése nélkül tudják fejleszteni.

Az idegenekkel történő konfrontáció az űrharcban csúcsosodik ki. Rengeteg ütközetet fogunk megvívni a játék során. Az egyszerű légiharc, a bányák, központok megvédése éppúgy feladatunk lesz, mint kalózok likvidálása vagy az idegen létesítmények megsemmisítése. Ha felfedeztünk egy ellenséges tevékenységet, kiválaszthatjuk, hogy melyik bázisról mely gépek repüljenek rendet tenni. Sajnos utóbbiak száma is limitálva van, mindössze öt hajóval vethetjük magunkat egy alkalommal az ellenre. Így az a stratégia eleve megbukik, miszerint túlerőnkkel elsöpörjük az ellenfelet. Mondanom sem kell, hogy az idegenekre nem vonatkozik az ötös határ... Ha sikerül elcsípni a célpontot, már csak ki kell választanunk, hogy melyik gépet szeretnénk magunk irányítani, és kezdődik is a tánc!

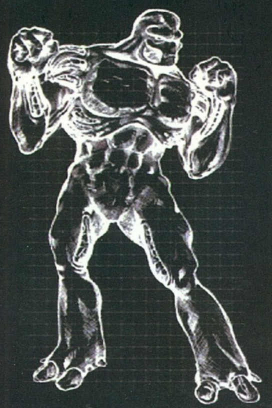








Ismerd meg ellenséged!



Sectoid: az X-aktákból és más ufós sztorikból jól ismert nagy szemű, alacsony lény. A játék elején főleg ők fognak boldogítani minket. Szerencsére. Hisz mind a repülési technikájuk, mind célzási képességük hagy némi kívánnivalót maga után. Azért nem árt az óvatosság velük szemben sem, mert mentális képességeikkel csúnya tréfákat űzhetnek velünk.

Muton: Az előző részek félelmetes „ütőgépe" korántsem olyan hatalmas ellenfél egy repülőben ülve. Átlag alatti tudásukkal csak a mi malmunkra hajtják a vizet. Fontos megjegyezni, hogy minimális pszi képességgel rendelkeznek, így ideális célpontjai lehetnek az ilyen irányú tevékenységünknek.

Ethereal: Nos, ők mind a Földön, mind az űrben komoly ellenfeleink. Manőverezési képességük legendás, és szemük élessége sem tekinthető sokkal rosszabbnak. Ha mindez még nem volna elég, komoly pszionikus képességekkel rendelkeznek. A velük történő konfrontációba lehetőleg mentálisan képzett pilótákat küldjünk.

Aeron: Egy teljesen új faj. Valószínűleg az idegenek az Aeronokat kifejezetten pilótának nevelték ki. Ezért ne csodálkozzunk rajta, hogy a messze a legjobb vezetők közülük kerülnek ki.

Psilord: Ennek a fajnak a neve sem ígér sok jót az X-COM pilóták számára. Valóban a legfélelmetesebb idegen, mert képességeivel egész flották teljesítményét képes fokozni. Gyors eliminálásuk első számú feladat.

VÉLEMÉNY

Az X-COM első része nálam a legendák kategóriájában foglal helyet. Emlékszem, több hetet töltöttünk együtt, és később is vissza-vissza tértem ehhez a fergeteges programhoz. A második részt türelmetlenül vártam. Azonban amint elkezdtem az új epizóddal játszani, valami furcsa érzés uralkodott el rajtam: az unalom. Ami az elődben remek volt, az itt már bevett klisévé degradálódott. A harmadik rész vitt némi színt az egyre vértelenebbé váló X-COM-ba, ám az igazi sikerhez ez is édeskevésnek bizonyult. És most megérkezett az Interceptor.

Immár senkinek nem lehet panasza, hogy újabb bőrt sikerült lenyúzni a jó öreg UFO-rókáról. Ez egy alapjaiban más rendszer, más a készítő stáb felállása és teljesen új a játék stílusa. Az egészből árad egyfajta maró (ön)irónia. A bevezető fekete-fehér képsorokon össze-vissza pattogó csészealj, az ötvenes évekre emlékeztető képek, egy bizonyos nagyvállalat termékére történő célozgatások a hírekben mind-mind ezt támasztják alá. Nekem ez nagyon megnyerte a tetszésemet. Mindezek mellett rengeteg olyan extrát nyújt a program, amelyekkel az eddigi részekben nem találkoztunk. A különböző mellék-küldetések friss színt visznek az unalomba hajló monoton cirkálások tengerébe. Maximum nyolc szerencsés parancsnok pedig egyszerre is beszabadulhat az X-COM gépekkel vívott csaták világába.

Éppen ezért – ennyi jó és szép dolog mellett – nagyon csodálkozom, hogy olyan alapvető részét kell elmarasztalnom a programnak, mint a hajók irányítása. Ha a legkisebb érzékenységre állítjuk a botkormányt, akkor is nagyon óvatosan kell mozgatnunk a kart, ha nem akarunk azonnal saját tengelyünk körül forogni. Sok gyakorlással már normalizálódik a helyzet, de senki ne álmodjon X-Wing szintű üldözésekről. Érdekesen modellezték le az ütközéseket is. Direkt nekirepültem egy bázisnak és egyszerűen lepattantam róla! Azért ennél komolyabban kellett volna venni a szimulátor szót…

-csonti-

Gyilkos hajsza a csillagok között

A szimulátor rész grafikai megoldásaira senkinek nem lehet egy rossz szava sem. Ízléses, kidolgozott háttér izzó bolygókkal, világító égitestekkel. A légi járművek aprólékosan kidolgozottak, és az árnyékolásuk sem akármilyen. Mindezt egy P166-os gépen már élvezhető sebességgel képes produkálni az Interceptor. A képi megjelenítéshez tartoznak még vadászunk monitorán megjelenő baráti és ellenséges figurák, akik valamilyen halaszthatatlanul fontos információt akarnak éppen megosztani velünk. A beszéd és a hanghatások is dicséretes sokszínűséget mutatnak, de a legeredetibb a csaták alatt hallható zene. Ez a leírhatatlan, kicsit idegesítő, néha ritmustalan mű ragyogóan tükrözi ellenfeleink mérhetetlen másságát.

Ahhoz, hogy egy szimulátorban sikerrel vegyük fel a küzdelmet, elengedhetetlen a billentyűzet-kiosztás alapos ismerete. A készítők figyelmességének hála, ezen az unalmas szakaszon nyugodtan továbbléphet minden gyakorlott X-Wing pilóta, mert az irányító billentyűk – néhány funkción kívül – szinte teljesen megegyeznek. Azért ne legyintsen semelyik veterán, hogy akkor neki már semmi újat sem tud nyújtani az X-COM! Ugyanis az ellenfél már alacsony fokozaton is kegyetlen módon manőverezik. Az első néhány alkalommal ne is álmodjunk róla, hogy az idegen hajók hátába tudunk kerülni. Már csak azért sem, mert a vadászunk irányítása

meglehetősen nehézkes, érzékeny művelet. Bele kell telnie néhány órának, mire az ember kezd ráérezni a játék ízére.

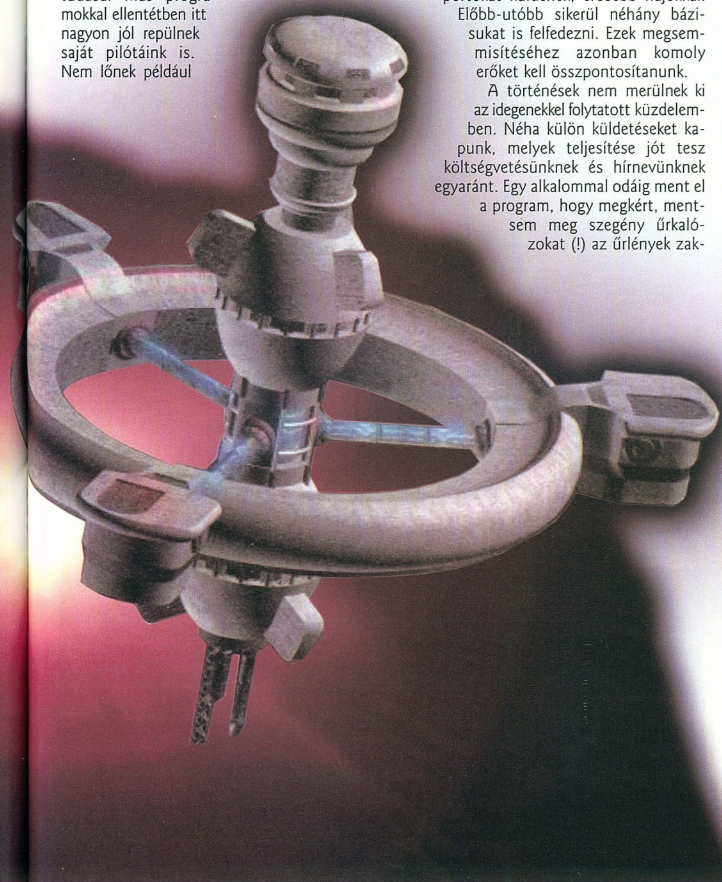
Persze nem vagyunk kiszolgáltatott helyzetben így sem, hiszen parancsnoki pozícióból koordinálhatjuk beosztottjainkat, és mint egy karmester, levezényelhetjük az ütközeteket. Ebben lesz segítségünkre embereink tapasztalata és tudása. Más programokkal ellentétben itt nagyon jól repülnek saját pilótáink is. Nem lőnek például ócskavassá, hogyha éppen a célpontjuk és fegyvereik csöve közé keveredünk.

Mivel a kezdetekkor hatalmas hátrányban vagyunk az idegenekkel szemben, elsősorban a támadó fegyverek kifejlesztésében tanácsos jeleskedni. Amint lehetőségünk adódik a bénításra alkalmas ágyú megtervezésére, azonnal szerezzük be, hiszen tudósaink számára az épségben megszerzett járművek jelentik a legnagyobb információforrást.

LEHULL A LEPEL

Ahogy haladunk az időben, úgy érkeznek egyre-másra a különböző hírek. Ezek egy része érdektelen, ám amelyek az idegenekkel foglalkoznak, előbb-utóbb komoly összefüggésekre fognak rávilágítani. Az időnként elkapott idegen üzenetek dekódolásával pedig nagy lépéseket tehetünk a történet végső megoldása felé. Tudásunk bővülésével ellenfeleink is egyre agresszívabbá válnak. Nagyobb csoportokat küldenek, erősebb hajókkal. Előbb-utóbb sikerül néhány bázisukat is felfedezni. Ezek megsemmisítéséhez azonban komoly erőket kell összpontosítanunk.

A történések nem merülnek ki az idegenekkel folytatott küzdelemben. Néha külön küldetéseket kapunk, melyek teljesítése jót tesz költségvetésünknek és hírnevünknek egyaránt. Egy alkalommal odáig ment el a program, hogy megkért, mentsem meg szegény űrkalózokat (!) az űrlények zaklatásától. Cserébe nem fognak egy ideig zargatni minket...



Az X-COM sorozat negyedik része tényleg gyökeres fordulatot vett. A megszokott elemek (fejlesztés, finanszírozás, gyártás) még mindig jelen vannak, de jelentősen egyszerűsödtek és csak egy kellemes háttérként szolgálnak az akcióhoz. Kipróbálni szinte minden kategória rajongóinak érdemes, emellett igazán kíváncsiak vagyunk, mit fog nyújtani a következő rész, az X-COM Alliance...

CSONTI

X-COM történelem

1998 • *Megjelennek bolygónkon az első földönkívüli lények.*

1999 • *X-COM: Enemy Unknown* *A Marsra telepített idegen bázist felszámolják az X-COM katonái.*

2039 • *A tengerek mélyén fokozódik a földönkívüliek jelenléte.*

2041 • *X-COM: Terror from the Deep* *Az X-COM felfedezi, majd megsemmisíti az idegenek lakta – víz alatt épült – várost.*

2062 • *A jövőben napvilágra kerülő X-COM: Alliance ekkor fog játszódni. A pletykák szerint a stílus ezúttal first person shooter lesz. A MicroProse egyelőre mély hallgatásba burkolózik...*

2067 • *X-COM: Interceptor* *Az X-COM vadászai bányászkolóniákat védenek a feltérképezett világ szélén.*

2084 • *X-COM: Apocalypse* *Dimenziókapuk nyílnak Mega Primus felett. Az X-COM emberei először megfékezik, majd saját világukon pusztítják el az idegeneket.*

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: 3Dfx, D3D Matrox
Multiplayer: 2-8
Dokumentáció: kb. 80 oldal
Extrák: -

Kiadó: MicroProse

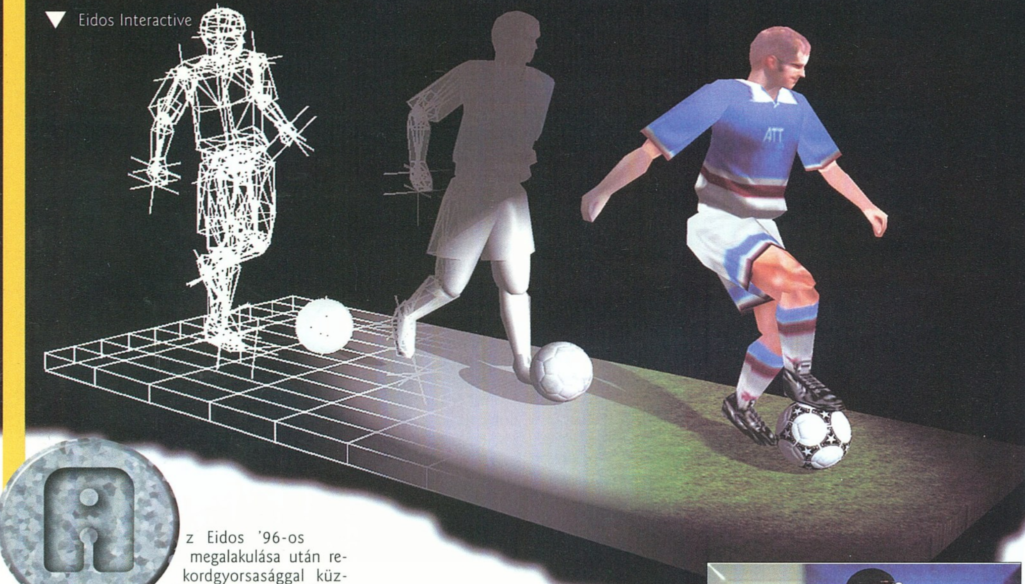
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS 84

World League Soccer '98

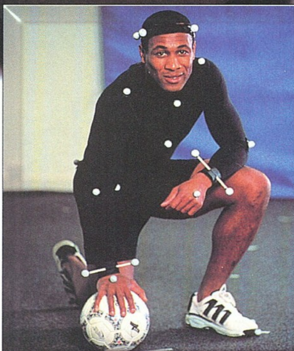
Foci angol módra, taktikai extrákkal

▼ Eidos Interactive



Az Eidos '96-os megalakulása után rekordgyorsasággal küzdötte fel magát a játékipar csúcs-kiadói közé. A siker receptje roppant egyszerű volt: igényes programok egész sorával rukkolt ki. A sort a Tomb Raiderek kezdték, manapság a Commandos a nagy durranás, de a várakozólistán is olyan ígéretes programok vannak, mint a Deathtrap Dungeon, a Daikatana vagy a gengsztereposzokat idéző Gangsters. A World League Soccer 98-cal a most igencsak forró témának számító fociprogramok terén próbálnak betörni a piacra.

A WLS 98 fejlesztőinek nevéhez köthető a konzolokon (főleg PSX-en) igen nagy sikereket elért Olimpic Soccer, melynek fénye PC-n kicsit már haloványabb volt, így ott nem sikerült a FIFA Soccer sorozat aktuális darabja, illetve a Sensible Soccer fölé emelkednie. A WLS 98-nál a készítők célja egyértelmű volt: az Olimpic Soccert próbálták meg számos funkcióval kibővíteni, komplexebbé tenni, és a kor színvonalának megfelelő grafikával felruházni. A játékban a barátságos meccsek állóvizét megunva számos tornafajta közül választhatunk. Kilenc nemzeti bajnokságban indulhatunk (a klasszikus angol, skót, francia, német, olasz, spanyol, és holland liga mellett az igazi egzotikumnak számító japán és amerikai csoportban bizonyíthatunk), és összeállíthatunk vegyes nemzetközi bajnokságot is. A maximum ötfordulós kieséses kupa, az UEFA kupához hasonló nemzetközi kupa, és egy nemzeti válogatottak számára megrendezett, VB-hez hasonló torna szintén mind ránk és csapatunkra vár. Több alkalommal is említettem, hogy „hasonló", ennek oka az, hogy a WLS 98-hoz nem sikerült megszerezni a fejlesztőknek a hivatalos UEFA/FIFA licencet, így a valóságban létezővel száz százalékosan megegyező versenyeket nem rakhatták bele a programba. Ez egy apró szépséghiba, amit mindenki más súllyal értékel – mégiscsak motiváltabb az ember, ha egy neves kupa trófeájáért küzdhet...



Az eddig a legtöbb fociprogramban használatos, és megszokott játékos-intelligenciánál (bemozgott terület plusz agresszivitás alapú) a WLS rendszere jóval komplexebb modellt mutat fel, és igen összetett, helyzethez pontosan igazítható taktikák összeállítást teszi lehetővé. A játék igazi nagy újdonságának ez számít, és ebben erősen hasonlít a Sensible World of Soccer 98 új taktikai rendszerében debütált újításokra. A gépi csapatok intelligensen, nem szimplán vagdalkozva játszottak, de még mindig nem lehetett érezni azt, hogy a programban a taktika profi beállításával egy játékosállomány tekintetében erősebb csapatnak fölé lehetne kerekedni.

A játék irányítása megelégszik négy gomb használatával, ezekkel teljesen rugalmasan és

A játék rendszerének összeállításakor a fejlesztők nagyon nagy hangsúlyt fektettek a foci taktikai hátterének hiteles beillesztésére, és komplex kidolgozására. Az egyik fő cél volt, hogy a gépi intelligencia a háttérben ténylegesen olyan összefüggésekkel számoljon, melyek a valós játék során folyamatosan felmerülnek. A védelemet, középpályát, támadósort és azokon belül az egyes játékosok mozgását, cselekedeteit, reakcióit az egyes helyzetekben speciálisan modellezték. A megszokott felállások és négy-öt játékos-szerep helyett mintegy húszféle feladatkört vettek fel. Ezek a standard pozíció mellett reakciókat/feladatokat is jelentenek. A következők kerültek be kiadható „task"-ok körébe:

Goalkeeper ➠ *kapus*
Standard Defender ➠ *általános védő*
Man Marker ➠ *emberfogó*
Marker ➠ *terület-védő*
Sweeper ➠ *söprögető*
Left Back ➠ *balhátvéd*
Right Back ➠ *jobbhátvéd*
Left Wing Back ➠ *bal szélső hátvéd*
Right Wing Back ➠ *jobb szélső hátvéd*
Bruiser ➠ *középső hátvéd, általános feladatkörrel*
Chaser ➠ *követi és megpróbálja szerelni az ellenfél középpályán labdát cipelő játékosait*
Play maker ➠ *irányító, aki passzokkal és akár hosszú indításokkal is képes mozgásba hozni a csapatot*
Holding Mid-fielder ➠ *védekező középpályás*
Standard Mid-fielder ➠ *általános feladatkörrel felruházott középpályás*
Attacking Mid-fielder ➠ *támadó középpályás*
Left Winger ➠ *balszélső*
Right Winger ➠ *jobbszélső*
Far Post ➠ *előretolt ék*
Target Man ➠ *felfutó, labdát felvezető csatár*
Striker ➠ *csatár*
Supportive Striker ➠ *második hullámban érkező csatár*

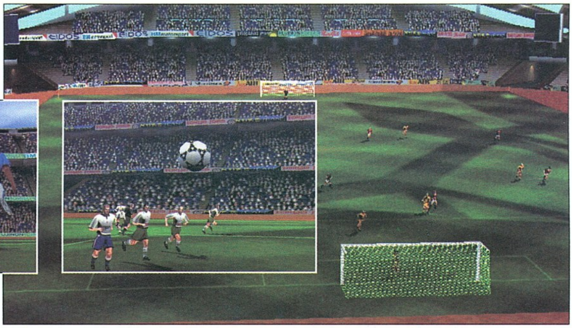
VÉLEMÉNY

A World League Soccer 98 összességében egy átlag feletti fociprogram, aminek nagy erőssége a taktikai szimuláció. A program maga, játszhatósága, kezelése és grafikája viszont erőteljesen konzolos hangulatot áraszt. A játék túlságosan is akcióorientált, és az akciójáték-érzést erősítik fel a rendszeresen megjelenő félképernyős feliratok is. A legnagyobb probléma a WLS 98-cal azonban az, hogy érezhetően PSX-gyökerekből táplálkozik, anélkül, hogy a PC plusz lehetőségeit kihasználná. A textúrák kissé fakónak, „műanyagnak" tűnnek, és hiába támogatja a játék a fontosabb 3D gyorsítókártyákat, ha nem használja ki azokat maximálisan. A World League Soccer arra az időszakra jelenthet kellemes szórakozást, mikor már unjuk, hogy sokadszor játszottuk végig a VB-t a World Cup 98-ban, és még nem jött ki a Fifa Soccer 99, vagy egy azzal egy kategóriába tartozó fociprogram.

Charlie

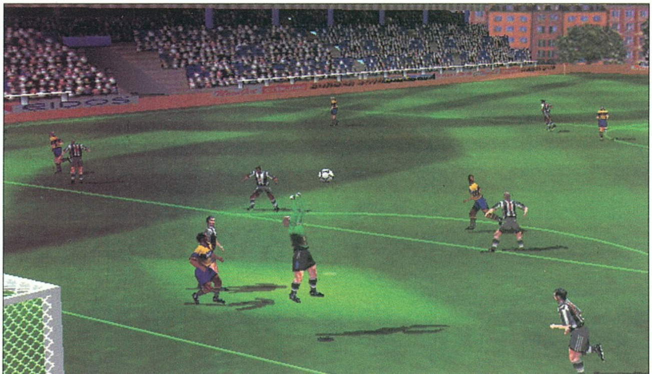
pontosan kezelhetők a játékosok, és cselekedeteik. Az irányítás egyébként, sok más elemében is a konzolos sportjátékokra emlékeztet: akcióorientált, nem szimulációs jellegű.

A WLS98 grafikájánál fontos megemlíteni, hogy egy skeletal (csontváz alapú) rendszert építettek be a programba, így nem volt akadálya, hogy a motion capture technikával „levett" mozdulatokat a fontosabb testrészekhez rendelve igen életű mozgás-animáció álljon össze. Összesen mintegy 1500 frame animációt vettek fel, amihez Les Ferdinand, a Newcastle United válogatott játékosa (pár éve Shearer mellett ő rugdosta a Fradinak a gólokat a Bajnokok Ligájában) is modellt állt/mozgott. Újdonságnak számít, hogy a játékosok felsőtestüket képesek elfordítani, és azzal a labda felé fordulni. Ez nemcsak jól néz ki, és változatosabb mozdulatokat tesz lehetővé, hanem néha lépéselőnyt is lehet így szerezni jó helyezkedéssel – mellel le lehet venni a labdát. A játékba beleépítettek néhány extra látványelemet is, pl. megoldották végre a közönség animálását (de sajnos láthatók maradtak a „dobozok", amikre az animált textúrákat feszítették, így nem annyira impresszív a hatás). A kameramozgás dinamikusan követi az eseményeket, mozog, forog, zoomol, ami nagyon életszerűvé teszi a megjelenítést.



A WLS98-hoz a hangeffektusok több forrásból – eredeti meccsekről és hangbankokból – kimondottan jó minőségűek. A közönség hangját kettéválasztották, a két szurkolótábor saját hangkészletet kapott, és a morajlás, illetve a szurkolók kórusa a meccsen zajló eseményekhez igazodva váltakozik. A kommentárhoz két ismert sportriporter, Peter Brackley és Ray Wilkins (a Channel 4 Football Italia munkatársai) mondtak gépre megjegyzéseket, melyek nemcsak a játékot kísérő megjegyzések, hanem meccs eleji és végi kisebb expozék is helyet kaptak benne.

CHARLIE



TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P90 • 16 Mb RAM 5 Mb HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-4
Dokumentáció: 30 oldal CD booklet
Extrák: Les Ferdinand

Kiadó: Eidos Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
79

Conflict: Freespace
The Great War

A jó, a rossz és a csúf

▼ Interplay

Minden területnek és időszaknak megvan a maga királya a játékprogramok között. Az űrben játszódó szimulátorok csoportjánál azonban már hosszú évek óta bérelt első helye van a LucasArts X-Wing-sorozatának és az Origin-féle Wing Commander sagának. Ám ezúttal lehet, hogy méltó ellenfélre akadnak! A Freespace nemcsak játszhatóságával, hanem a játék "körítésével" is kiemelkedik a tömegből.

A fajok eredete

Terran: Az öreg Föld bolygó latin nevéből származtatott elnevezés minket, embereket takar. A felvázolt út szerint a jövőben megkezdjük az égitestek felparcellázását és erőteljes gyarmatosításba fogunk. Hamarosan megjelennek más, idegen fajok is a világűr színpadán és a mindenkor agresszív és öntelt emberiség azonnal megpróbálja uralma alá kényszeríteni a jövevényeket. Ehhez legjobb fegyverük kimagasló intelligenciájuk és a hallatlan mértéket öltő alkalmazkodó képességük.

Vasudan: Az elsőként felfedezett idegen civilizáció képviselői. Szülőbolygójuk kegyetlen, sivatagos világ. Céljuk, hogy jobb feltételeket biztosító helyeket foglaljanak el fajtársaik számára. A zordon körülményekhez alkalmazkodott testük ereje sokszorosan felülmúlja az emberekét. Agresszivitás és kitartás tekintetében is legalább egyenlő szintet képviselnek.

Shivan: A titokzatos harmadik faj. Létezésükről a másik két csoport tagjai semmit nem tudtak mindaddig, míg pusztító erővel el nem kezdték irtózatos hadjáratukat. Céljaik, mozgatórugóik teljességgel homályban maradnak. Technikai fejlettségük magasan a legjobb. Felépítésük leginkább az ízeltlábú rovarokra emlékezteti a földi tudósokat, de a hiteles szakvélemény kiadásához minél több adat és minta megszerzésére lenne szükség. A feladat az emberiség legjobb pilótáira vár!

Általánosságban elmondható, hogy egy program sikerességének jó része már akkor eldől, amikor megválasztják az adott játék hátterét, környezetét, világát. Mondanom sem kell, mennyi doboz talál gazdára csak azért, mert például egy jól ismert Star Wars logó virít róla. Hasonlóan meg lehet említeni az emberiség egyes történelmi időszakait. A második világháború alatt játszódó történetekkel sosem versenyezhettek az 1914-18 eseményeit feldolgozó alkotások. Minden bizonnyal a Freespace kiadói is tisztában voltak ezekkel az alapvető tényekkel, ám szembe kellett nézniük azzal a problémával, hogy gyakorlatilag az összes ismert űr(szappan)opera játékká formázása megtörtént már. Rá voltak tehát kényszerítve, hogy saját világot építsenek fel maguknak, amit később – siker esetén – tovább alakíthatnak a saját szájuk íze szerint.

A jó, a rossz, és a csúf

A program sztorija bevett elemekből építkezik. Az emberiség megkezdi az általa ismert Univerzum meghódítását. Egyre-másra épülnek az új kolóniák, lakható vagy lakhatóvá tett égitesteken. A Földön megszűnnek az országhatárok és egységes néppé kovácsolódik bolygónk lakossága. A béke és a magányosság természetesen nem örökkévaló. Idegen faj bukkan fel az űr végtelenjéből: a vasudanok erőteljes felépítésű, agresszív, de meglepően intelligens lények. Rövid időn belül háborúba torkollik az ismerkedés. Az öldöklés – különösebb sikerek nélkül – évekig zajlik. Mindkét fél meg van győződve céljai felsőbbrendűségéről, és hallani sem akarnak béketárgyalásokról.

A történetbe itt kapcsolódhatunk be közvetlenül, ám nagyon rövid időn belül az események váratlan(?) fordulatot vesznek. Egy eddig mindkét fél számára ismeretlen harmadik fél kapcsolódik be a háborúba. Fegyverzetük, technológiájuk magasan felette áll az emberiség és a vasudanok birtokolta eszközöknek, tudásnak. A shivanként megnevezett faj egyszerre pusztítja a két régi ellenfél hajóit és, hamarosan komoly teret hódít magának a kolonizált bolygók között. Azonban – meglepő módon – akcióik nem mutatnak semmi ésszerűséget, logikus tervezést. Nem használják ki a meghódított területek ásványkincseit, nem telepednek le. Egyetlen cél vezérli őket: mindkét ellenséges faj teljes megsemmisítése!

Természetes, hogy ezt felismerve, a két egykori ellenség tűzszünetet, majd rövidesen szövetséget köt egymással. Így lesznek az eddig rossznak beállított vasudanok pusztán csak rondák, míg a shivan fajban megtalálja az emberiség a végső ellenfelet, az igazi gonoszt.

Szép remények

Az emberiség történelmét, mint a haditengerészet frissen diplomázott katonája tudjuk komolyan befolyásolni. Sikeres ténykedésünk záloga természetesen az egyre nagyobb tapasztalat, rutin megszerzése. A játék ebben a tekintetben érdekes és szokatlan koncepciót szolgáltat. Egyrészt a hadjárat megkezdésekor az első küldetések még nem élesben mennek, csak megismerkedünk a hajó irányításával és fegyverzetével. A másik újdonság pedig az, hogy a kiképzésünk nem lesz teljes az első néhány oktatóküldetés során. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy kerülünk szembe egyre bonyolultabb (pajzsok, rakéták használata) és felelősségteljesebb (kötelék irányítása) feladatokkal. Feletteseink nem akarnak azonnal az ismeretlen mélyvízbe dobni minket. Ennek szellemében, minden technikai, taktikai újdonság használata előtt továbbképzésen kell elsajátítanunk a téma speciális ismereteit. Azért senkinek sem kell aggódnia, van jó néhány komoly bevetés is a játék tarsolyában. Igaz, a harminc küldetés elsőre nem dönt le senkit a lábáról, de magasabb nehézségi fokozaton már kínosan soknak fog tűnni ennyi feladat végrehajtása.

A hasonló stílusú játékokból megszokott módon minden misszió eligazítással kezdődik. Ekkor ismertetik velünk elsődleges és esetleges másodlagos céljainkat. Jóllehet, a sikerhez elegendő előbbiek teljesítése, ám a további feladatok végrehajtásával jelentősen nőnek előléptetési esélyeink. Hallgassuk végig figyelmesen az eligazításokat (megtehetjük, hiszen minden szöveget felolvas számunkra felettesünk), mert a bevetések közben létfontosságú lesz, hogy elsődleges céljainkra koncentráljunk. Rengeteg misszió során fog előfordulni, hogy a feltételezett körülmények nem várt fordulatot vesznek. Ilyenkor két eshetőség létezik. Egy: parancsnokaink akció közben változtatják meg a feladatainkat, kettő: saját magunknak kell eldönteni, mit is tegyünk az új helyzetben. Az pedig nagyon jó érzés, ha az embert meg is dicsérik improvizációs készségéért.

A tizedes, meg a többiek

Ha végre sikerül magunk mögött hagyni az eligazító helyiséget, már senki nem állhat szerény személyünk és elsődleges céljaink megvalósítása közé. Ami elsőként feltűnik a képernyőn, az az információs kijelzők ízléses, harmonikus elhelyezése. Anélkül olvadnak bele a világűr sötétjébe, hogy adataik leolvasása körülményessé válna. Akiket pedig a műszerek, kijelzők sokasága (esetleg színe) zavar, saját ízlése szerint átalakíthatja a felosztást.

Az ismertebb grafikus rendszerek (3Dfx, D3D) támogatásának hála, varázslatos látványt képes nyújtani a program. Hatalmas, robosztus hajók népesítik be a Freespace világát, melyek gyorsaságára és fordulékonyságára sem lehet

panaszunk. A robbanások félelmetesen látványosak. Mi több, ha túl közel merészkedünk egy nagyobb, megsemmisülni készülő csatahajóhoz, az végső fellobbanásával könnyen minket is magával ránthat a nemlétbe.

De senki nem ér rá, hogy sokat gyönyörködjön, hiszen minden másodpercben szükség van a folyamatos koncentrációra. A hadjárat előrehaladtával pedig a parancsnoki felelősséget is magunkra kell vállalnunk. Ez nem pusztán annyiból áll a játékban, hogy megmondjuk a párunknak, hogy ezt a célpontot támadja vagy fedezzen minket. Parancsainkat külön ki lehet adni az egész szövetséges hajóhadnak, egy csoportnak, esetleg egy kiszemelt pilótának bármelyik alakulattól.

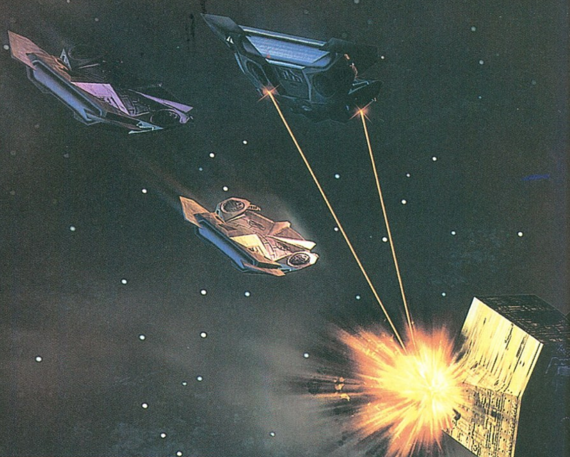
A számítógép irányította baráti és ellenséges gépek viselkedéséről is el lehet mondani néhány apró újdonságot. Egyrészt az öt fokozat megfelelő kihívást biztosít a különböző képességekkel rendelkező játékosok számára. Továbbá saját pilótáink nincsenek a sorokat kitöltő, vak és süket agyaggalamb szerepére kárhoztatva. Alacsonyabb fokozatok esetében igyekeznünk kell, hogy mi távolítsuk el a legtöbb ellenséges gépet, mert a sok vacillálás arra fogja kényszeríteni a pilótáinkat, hogy nélkülünk oldják meg a feladatokat. Különösen érdekes, ahogy bajtársaink egymással is társalognak a küldetések alatt. Ilyenkor vagy megtárgyalják az elmúlt napok történéseit, vagy éppen parancsnoki döntésünk után érdeklődnek egy rázósabb szituációban.

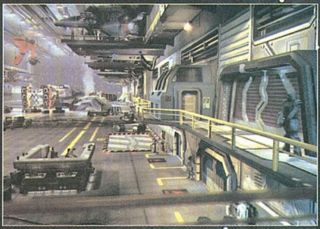
A birodalom visszavág

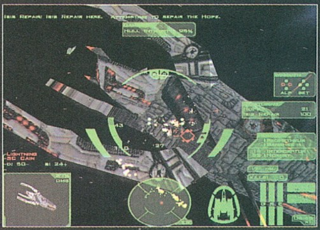
Akcióink sikeres teljesítésével nemcsak saját karrierünk útját tehetjük exponenciális pályára, hanem – szolgálatainknak hála – az emberiség győzelmi esélyei is folyamatosan növekednek. Ezt alátámasztandó, folyamatosan érkeznek a kipróbálásra érdemes új csodafegyverek és hajók. Fontos megjegyezni, hogy nem minden esetben jelent minőségi javulást egy frissebb katonai fejlesztés. A technikai szobában mindenki kimerítő információkat kaphat a programban használható fegyverek, felszerelések és hajók tulajdonságairól. Ezek áttanulmányozásával el tudjuk majd dönteni, hogy mikor, melyik eszköz bevetése a legoptimálisabb.

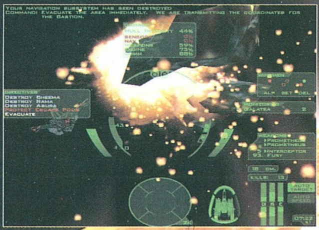
A hangulat és a beleélés fokozására szolgáló video-bejátszásokat úgy négy-öt küldetésenként lesz szerencsénk megtekinteni. Ezek két nagy csoportra oszthatók: az egyik a múlt eseményeiről lebbenti le a fátylat, míg a többi a jelen történéseit dolgozza fel.

A programhoz természetesen többjátékos üzemmód is tartozik. Ám ezen felül olyan különleges szolgáltatásokhoz is jut a vásárló, mint az ingyenes játék vagy az interneten küzdő pilóták adatnyilvántartása, toplisták felállítása.









MÁS VÉLEMÉNY

A Descentet mindig becsültem, de soha nem tartozott a kedvenceim közé. Az ötlet nem volt rossz, de hosszú távon kicsit egysíkúnak éreztem a játékot. Éppen ezért némiképp fenntartásokkal kezeltem a kezdetben Descent – végül pedig Conflict Freespace-nek keresztelt alkotást is, arra gondolván, hogy ez is egy nagyon szép, ámde meglehetősen agyatlan "űrlövöldözős" játék lesz. Szerencsére nem lett igazam, sőt, a program minden korábbi várakozásomat felülmúlta. A történet és a körítés ötös, ami pedig magát az akciórészt illeti, véleményem szerint jelen pillanatban ez a csúcs az űrszimulátorok között. Grafikailag szó szerint elsöpri a konkurenciát, de a küldetések összetettsége és változatossága is kielégít minden igényt. Látszik rajta, hogy a fejlesztők az összes hasonló jellegű alkotást alaposan felmérték, a jó ötleteket felhasználták, de természetesen remek saját megoldásokkal is találkozhatunk a programban. Egy szó mint száz, ez egy nagyon jó játék, aki kedveli ezt a stílust, annak mindenképpen érdemes rá odafigyelni!

Del

VÉLEMÉNY

Nálam az X-Wing etalonnak számít. Mindig, minden űrszimulátort ehhez a játékhoz hasonlítok. Persze tudom, hogy eljárt már az idő a feje fölött, de ezt szem előtt tartva igen komoly mércét jelent bármelyik alkotás számára. Elmondhatom, hogy eddig nem akadt program, amelyik meggyőzött volna felsőbbrendűségéről. Eddig...

Ugyanis a Freespace egyszerűen varázslatos! Semmi felesleges cicoma, használhatatlan extra lehetőség. Pusztán adott egy nagyon jó szimulátor, amit szemkápráztató kültakaróval öveztek. Ezen felül felvértezték olyan pluszokkal, melyek a hangulat megteremtését játszi könnyedséggel érik el. Ráadásul az egész akció él. Előfordul, hogy egy bevetésen akár többször is változik a megvalósítandó feladat. Embereink állandó szövegelése nem hagyja, hogy egyszerű statisztikai adatként kezeljük őket. A fegyverek változatossága is elképesztő. Csak a rakéták tekintetében megkülönböztethetünk automatikus célkövetőt, nagy hajók berendezéseit megsemmisítőt, pajzsrombolót, lassú, ám irtózatos erejű bombát és még sorolhatnám.

Ezek alapján úgy tűnhet, hogy szerintem ez a program az évszázad legjobb ilyen stílusú játéka. No azért ez így, ebben a formában nem igaz! Maximum társbérlő lehet az X-Wing család tagjaival a dobogó tetején. Bár, ha jobban meggondolom és figyelembe veszem, hogy mekkora előnyben is van a LucasArts a Star Wars jogok birtoklásával, akkor akár az egyedüli koronás hely is kiutalható a Freespace számára.

-csonti-

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 Mb RAM 240 Mb HDD
3D-támogatás: 3Dfx, D3D
Multiplayer: 2–12
Dokumentáció: 70 oldal
Extrák: ajándék Compuserve CD

Kiadó: Interplay
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

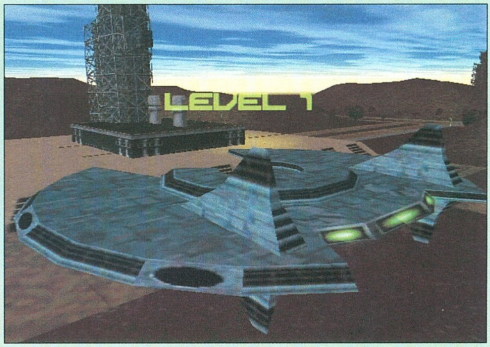
ÉRTÉKELÉS

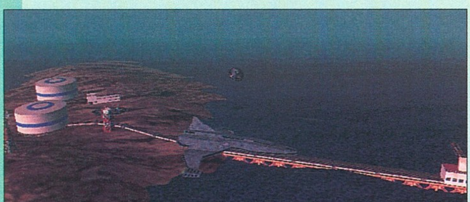
90

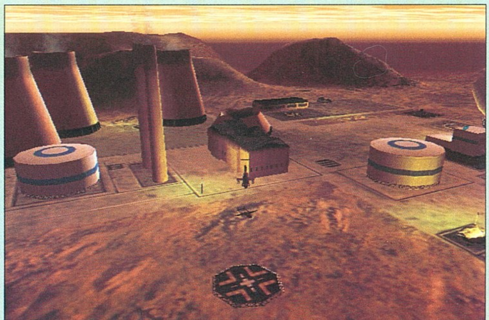
ZEDbazár

INCOMING

Valahol egy messzi, messzi galaxisban... létezik egy kék bolygó, amit a lakói csak Földnek hívnak. Békés atombomba-dobálózással töltögették napjaikat, mikor a Földönkívüli Intelligens Létformákat Figyelő Központ váratlanul jelzéseket kapott a világűrből. Mindenki lelkesen várta az idegeneket, ám a földönkívüliek szándékai gonoszak voltak.



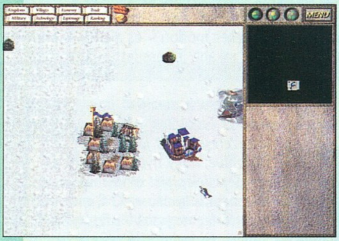


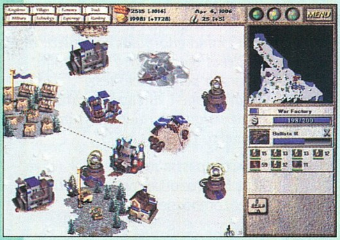


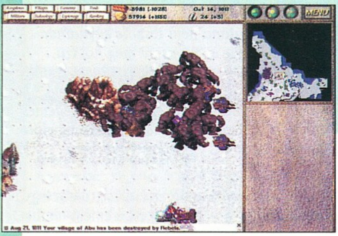
Persze a földiek nem hagyták magukat csak úgy leigázni, és ellentámadást indítottak az idegenek ellen. Természetesen itt kapcsolódunk mi a játékba, mint a pilóták legjobbika.
A program abszolút játéktermi hangulatot áraszt, de ezt teljes 3D-ben teszi, igen szép, bár kicsit szegényes grafikával. A bázisunk és környéke nagyon jól néz ki, de egy kicsit távolabbra menve már csak a csupasz földet látjuk. A külső nézetek nagyon jók, bár némelyikükből játszhatatlan a játék. 11 féle harci géppel irthatjuk a gonoszt, ebből három földi repülő, két helikopter és hat idegen gép. Az installálás után (53 MByte) azonnal neki is állhatunk játszani, ezt tehetjük úgy, hogy küldetéseket csinálunk végig (először egy légelhárító ágyúval kell megtisztítani az eget, majd egy tankkal irtani az idegenek tankjait, utána egy helikopterrel lövöldözni a légtérben, fel kell szedni egy lelőtt kisrepülőt és a bázisra vinni stb.), vagy úgy, mint a shoot'em upokban (bizonyos számú pont elérése után szintet lépünk és újabb, keményebb ellenfelek jönnek), illetve mindenféle hálózati formában tehetjük próbára saját, illetve barátaink ügyességét.
Kalandjainkat hat helyszínen folytathatjuk, ezek megfelelnek a földi kontinenseknek. A nehézségi szintek kiválasztása nagyon jól sikerült, Easy fokozatban még a gyengébb reflexszel rendelkezők is jól el tudnak játszani, Hardon pedig a játéktermi gépeken edződött profik is megizzadnak.
Ez egy igazi, gondolkodást nem igénylő lövöldözős játék, ami nagyon jól jöhet akkor, amikor meguntuk a Starcraftot vagy a Panzer Commandert.
Igazából egy nagy hibája van a játéknak, a gépigénye: egy „mezei" 200-as MMX-en 3DFx-szel nagyon szaggatott, bár az is igaz, hogy ezt a programot már Voodoo2-re optimalizálták. Tartalmas szórakozást ugyan nem nyújt a program, egy kis kikapcsolódást viszont mindenképp.

SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES

Igazi gyöngyszem volt a maga idejében (jó fél éve) a Seven Kingdoms a fantasy beütésű real-time stratégiai játékok tengerében. Bár a játék gyökerei tisztán láthatóak voltak (Civilization, Age of Empires és Settlers 1:1:1 arányú keveréke), mégis kellően eredeti és hangulatos volt ahhoz, hogy – ha nem is világrengető, de azért hangos – sikert arasson.



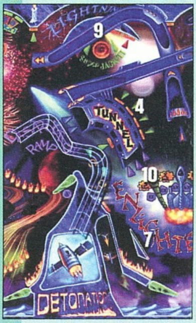




A kiadó Interactive Magic igyekszik meglovagolni a sikert, és most kiadta az első kiegészítőt a játékhoz. A „kiegészítő" kifejezés nem is egészen illik az Ancient Adversaries-re, a játékhoz nem szükséges az alap Seven Kingdoms, hiszen tartalmazza annak minden alapszolgáltatását. Megmaradt a nagyszerű grafika és a ragyogó zene is (mintha Ennio Morricone írt volna zenét egy Conan-filmhez). Adódik a kérdés: mi az új az Ősi Tanácsadókban? Először is az alap hét néphez három újat kapunk, így már irányíthatjuk a görögöket, vikingeket, normannokat, mayákat, japánokat, kínaiakat, perzsákat, zulukat, hindiket és egyiptomiakat is. Igazi kampány továbbra sincsen, meg kell elégednünk 40 küldetéssel, melyeket (sajnos) nem fűz össze semmilyen sztori. Ennek ellensúlyozásaképpen viszont generálhatunk saját küldetéseket. Nagyon jó a tutorial rész és a beépített enciklopédia, mely akár szórakoztató történelemleckeként is használható. Az igényes real-time stratégiák kedvelőinek mindenképpen ajánlható az Age of Empires 2, a Settlers 3 és (természetesen) a Seven Kingdoms 2 megjelenéséig. Addig is a nagy uNkulunkulu (aki nem tudná: ő a zuluk megidézhető démona) legyen veletek!

CYBERBALL

Flipperes programok kiadása, mióta világ a világ, igencsak rizikós tevékenységnek számít. Rengeteg banánhéj akad a programozók útjába, amelyeken nagyon könnyen el lehet csúszni. A grafika magával kell, hogy ragadja az embert. A golyó mozgatását, ütközéseit élethűen kell lemodellezni. Nem árt, ha rengeteg új ötlet és trükk szórakoztatja a játékost, és mindezek mellé valami lendületes, az adott pálya hangulatát tükröző zene is dukál. Sajnos az Arena Games stábja több akadályt is csúnyán levert. A körítéssel semmi gond: ötletes a menüsor, jó a zene és rengeteg a beállítási lehetőség. Minden pályára külön-külön határozhatjuk meg például a labda gyorsaságát, a gravitáció erejét vagy a felbontást.



Az igazi problémák sajnos magánál a flipperezésnél jönnek elő. A pályák egész egyszerűen ötlettelenek! Nincsenek komoly hurkok, rámpák és egyéb nyalánkságok. Néhány kombinációban kimerül minden játéktér lehetősége. A hanghatások alkalmazkodnak a pályák színvonalához, tudniillik teljesen laposak, jellegtelenek. Nagyon látszik, hogy valami eredetit szerettek volna alkotni a készítők (erre utal, hogy minden pályán 3-4 pár kart tudunk mozgatni, vagy az, hogy időnként hullámzik a képernyő), de sajnos a negatívumok hatására a játék a felejthető kategóriában landolt. Aki valaha is játszott a Pro Pinball sorozat tagjaival vagy az Addiction Pinballal, annak a Cyberball valószínűleg nem lesz a kedvenc programja.

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése, a Más vélemények, és mostantól új rovatunk, a Lapszemle is. Magyar testvérlapjaink (576 Kbyte, PC Guru, PC-X), és a nagy angol, amerikai és német magazinok (PC Games, PC Zone, PC Player, Edge...) mellett igazi egzotikumokat ígérhetünk (most pl. egy finn újságból tallóztunk). Csak Európában száznál több lap foglalkozik szórakoztató számítástechnikával – reméljük, az ezekből az újságokból kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

Sokan kérdezitek, hogy miért értékeltünk egy játékot pont X százalékra, miért nem többre vagy kevesebbre, vagy hogy miért adott egy játékra egy másik újság drasztikusan eltérő pontszámot. Annak illusztrálására, hogy az értékelés mennyire szubjektív dolog (és hogy mennyire lehet megbízni benne...) lássuk, mit írtak magyar és külföldi testvérlapjaink két – általunk is tesztelt – játékról Körkép a nagyvilágból, fókuszban a Lula – the Sexy Empire, és a Battlezone. Jelszavunk: Ízlések és pofonok...

▼ LULA – THE SEXY EMPIRE

Az utóbbi idők egyik legnagyobb vihart kavart játéka volt a Lula, ahol a játékosnak szexfilmek költségvetésének megtervezése és szexbolt-hálózatok nyereségesességessé tétele a feladata. Akárcsak a Boogie Nights a filmszakmában, a Lula a játékkritikusok között elég eltérő reakciókat váltott ki. Voltak, akiknek tetszett a kivitelezés, de fanyalogtak a tartalom miatt:

„Szó se róla, a sikamlós témakör és a comics-jellegű grafika igen sajátos hangulatot kölcsönöz neki, bár technikai színvonalát tekintve akár egy Amiga 500-asra is készülhetett volna. Az első 10-15 perc minden pályán muris volt, amíg az ember megismerte a poénokat – utána pedig jött az üzleti szimulációk szokásos átka: állandóan ugyanazt kellett ismételgetni, és várni, hogy teljen az idő. Egyébként nem egy rossz darab, néha előhúzom a sublótból... 576 Kbyte –82%".

Másoknál éppen fordított a helyzet:

„A grafikára nem lehet panasz, bár az intro elég ocsmányul nézett ki. Az ötlet jó, de sajnos a játékmenet egy idő után kicsit unalmassá válik. Prűdeknek nem ajánlott – de aki elmúlt már 18, keresse fel Lulát, mert kellemes, pikáns módon sajátíthatja el az üzleti világ rejtelmeit – PC-X –4/5".

A külföldi lapok már jóval mérsékeltebb lelkesedéssel álltak a témához:

„A Lula – aminek akár a Sim Sex vagy a Porn Tycoon címet is adhatták volna – a pornószakma humoros oldalát mutatja nekünk. Vicces, de ne várjunk tőle komoly szimulációt – MikroBitti (Finnország) –70%".

A legsúlyosabb kritika hangnemét tekintve inkább földbe döngölés, mint objektív tájékoztatás:

„Összehasonlítva egy átlagos üzleti szimulációs játék mélységeivel és komplexitásával, Lulát valószínűleg csak a Eurotrash minden epizódjában megjelenő középkorú németek fogják értékelni. A nyugati civilizáció leépülése folytatódik... – PC Gamer (Anglia) –18%".

▼ BATTLEZONE

Második górcső alá vett játékunk a Battlezone, az idei év egyik legfontosabb, stílusteremtő műve, ami „összeházasította" a real-time stratégiákat az akciójátékokkal. Érdekes módon – és a Lulával pont ellentétesen – a nyugati sajtó sokkal inkább lelkesedett a játék láttán, mint a magyar:

„Régi név – vadonatúj stílus! A Battlezone amellett, hogy izgalmas, akció-központú, könnyen kezelhető és rugalmas, pillanatnyilag a legélvezetesebb 3D játék, arról nem is beszélve, hogy ilyen jó sztorit és küldetésfelépítést a Mechwarrior 2 óta nem láttunk. – PC Games (USA) – A (a legmagasabb osztályzat)" vagy: *„Hidegháború – forró akció! A techno-gótikus kivitelezés, a nagyszerű kerettörténet és a remek hanghatások mind eltörpülnek amellett, ami a játékot igazi sztárrá varázsolja: a harc, a pergő akció teszi a Battlezone-t kötelező darabbá az akciójátékok rajongói számára – GamePro (USA) – 4,5/5".*

Ehhez képest a magyar lapok (egyébként határozottan pozitív) kritikái kissé közömbösnek tűnhetnek:

„Nagyon szokatlan a stílusa, ezért lehet, hogy sokan megijednek tőle, de aki egyszer is beleízlel, az utána nem teszi le egyhamar. Persze a '98-as év még hosszú, könnyen kiüthetik a stílusteremtők trónjáról... - PC-X – 5/5" vagy: *„A Battlezone egy egészen kellemes játék. A bevezető küldetések is érdekesek, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesznek a missziók is egyre keményebbek. – PC Guru –92%".*

Végül érdekes megfigyelni, mennyire hasonló értékelést tükröz egy magyar újság kissé fanyalgó, és egy amerikai „egekbe emelő" kritikája:

„Kétségtelenül nagyon érdekes ötlet volt a stratégákat a saját maguk teremtette szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események kézben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Roppant nehéz átlátni és tudatosan irányítani egy komplex hadműveletet és mindemellett még szervesen részt is venni benne. – 576 Kbyte – 88%"
Ezzel szemben egy másik lap a következőket fogalmazza meg:

„Az akció és stratégia keverése az egyik legintenzívebb játékélményt nyújtja, amit valaha is érezhettél. Ha a Quake 100%-ban terheli meg az agyad egyik részét, míg a C&C szintén 100%-ban a másikat, a Battlezone 80-80%-ot nyújt egyszerre mindkét területnek. – Next Generation (USA) – 4/5".

- A PC Gamer toplistája alapján a legjobban várt PC-s játék jelenleg a Tiberian Sun, megelőzve a Duke Nukem 4Evert és a Dungeon Keeper 2-t.
- A PC Games megszavaztatta olvasóit „Minden idők legjobb játékainak" kérdésében. A kb. 10000 szavazatból összesített végeredmény több, mint meglepő: a valaha létezett legjobb számítógépes játék a Total Annihilation, megelőzve a Quake 2-t és a Warcraft 2-t. Az első tízbe került még a Civilization 1 és 2, a Jedi Knight, a Quake, a Doom, a Red Alert és a Duke Nukem 3D. Az utolsó, századik helyen a Dune 2 szerénykedik...
- A PC Format jóslata szerint az 1999-es év átlag PC-je a következő lesz: PII-300, 64M RAM, DVD, voodoo2, 56K modem...

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Starcraft

Az Enter lenyomása után nyílik lehetőségünk csalások alkalmazására:

Operation CWAL: *Felgyorsul az építkezések menete*
Show me the money: *10000 egységnyi ásványt és gázt kapunk*
NoGlues: *A gép irányította játékos nem fog speciális képességeket használni*
Game over man: *Elveszítjük az aktuális küldetést*
power overwhelming: *Isten mód*
there is no cow level: *Azonnal megnyerjük az aktuális küldetést*
something for nothing: *Minden fejlesztést megkapunk*
black sheep wall: *Megmutatja a teljes térképet*
modify the phase variance: *Minden épületet építhetünk, még ha nincsenek is meg a kellő előfeltételek hozzá*
war aint what it used to be: *Kikapcsolja a „fog of War"-t*
food for thought: *Kikapcsolja az Overlordok/Supply Depotok/Pylonok limitáló hatását az egységeink számára*

Pinball Dreams

Ha játék közben lenyomjuk a T billentyűt, a kurzornyilakkal tudjuk mozgatni a golyót az asztalon.

Outwars

A játékot könnyítő kódok a következők:

macleod: *Halhatatlanság*
keymaster: *Végtelen jetpack-üzemanyag*
dirtyharry: *Végtelen lőszer*
framerate: *Fps-kijelző*
snipsnip: *a játékos karakter nemének megváltoztatása*
gohome: *Alapfelállás visszaállítása*
thrasher: *Végtelen hatótávolságó radar*
timewarp: *Ki/bekapcsolja az órát*
jumpoasis, jumpanubis, jumpragnarok, jumpjuggernaut, jumpdead: *ugrás az egyes szintekre*

Unreal

ALLAMMO: *999 lőszert kapunk az összes fegyverhez*
FLY: *Repülés*
GHOST: *Falonátjárás*
WALK: *Az előző két cheat kikapcsolása*
GOD: *Sérthetetlenség*
SUMMON: *Egy fegyvert, egy tárgyat, vagy egy ellenséget ad*
(pl. SUMMON EIGHTBALL, SUMMON FLAKCANNON, SUMMON NALI, SUMMON SKAARJWARRIOR, stb.)
BEHINDVIEW 1: *Tomb Raider típusú nézetet kapunk*
BEHINDVIEW 0: *Visszaállítja az előző nézetet az eredetire*

Redline Racer

*Ha a versenyt az **ABODE** néven kezdjük, azonnal lehetőségünk nyílik az összes járgány és pálya kipróbálására.*

Spec Ops

*Ha a **SAVEDATA.TXT** file-t elmozgatjuk a **SPECOPS** könyvtárból valahova máshova, az összes küldetést azonnal megkapjuk*

Battlezone

A Shift és Ctrl billentyűk lenyomva tartása mellett gépelhetjük be az alábbi csaló kódokat:

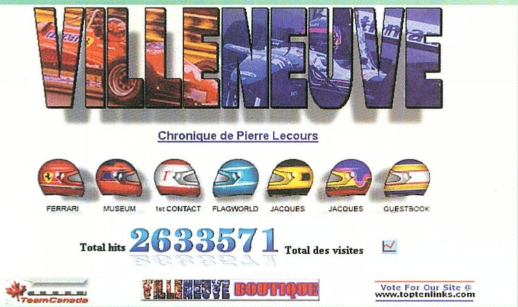
BZBODY: *Végtelen pajzs* • ***BZRADAR:*** *Teljes térkép*
BZTNT: *Végtelen lőszer*

Championship Manager 2

*Ha a játékot a híres angol futballedző, **Terry Venables** nevén kezdjük, azonnal megkapjuk az „international manager" besorolást.*

Netböngésző

Mivel e havi számunk nagyrészt a Forma I jegyében született, ezért illendő, hogy a Netböngésző rovatban is megemlékezzünk valamilyen módon a „száguldó cirkusz" képviselőiről.
A legtöbb csapatnak és versenyzőnek saját honlapja van, ezek közül egyet – a Ferrariét – már bemutattuk két számmal ezelőtt. Most nézzünk körül, mi a helyzet a pilóták háza táján. Sokak kedvence, a Forma I-es világ talán legjobb versenyzője Michael Schumacher. Az ő saját honlapját a http://www.michael-schumacher.org/ címen érhetjük el. Itt minden megtalálható ami a német pilótával kapcsolatban érdekelheti az egyszeri net-felhasználót. Újdonságokat olvashatunk Schumiról, megnézhetjük, hogy mit



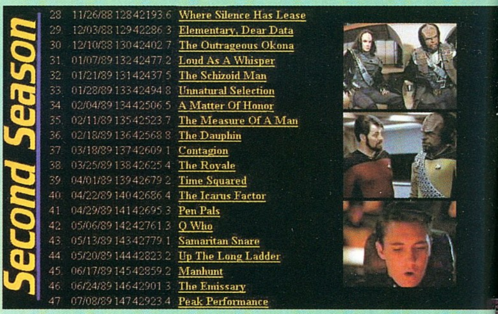
mondtak róla a különböző újságok, feliratkozhatunk a vele kapcsolatos levelezési listákra. Nézhetünk fényképeket, sőt a futamokból is megtekinthetünk részleteket RealVideo formátumban. Akinek ez nem elég, az küldhet ismerőseinek Schumacheres web-képeslapot, vagy megnézheti a pilótáról eddig írt könyvek bibliográfiáját. Magának Schuminak is küldhetünk e-mailt, ha kedvünk tartja.

A tavalyi év világbajnokának, Jacques Villeneuve-nek is van saját honlapja. Illetve nem is az övé, hanem a családjáé, hiszen a remek pilótának az édesapja, Gilles is Forma I-es autóversenyző volt. Kettejük web-oldala a http://www.villeneuve.com/, ahol helyet kapott többek között a Gilles Villeneuve internetes múzeum is. A múzeumban az idősebb Villeneuve-vel kapcsolatos relikviák tekinthetők meg: sisakjai, versenyautói és a kupák, amelyeket pályafutása alatt nyert.

A harmadik versenyző, akinek hamarosan megjelenik „saját" autóversenyzős programja, Johnny Herbert. Neki még nincsen saját honlapja, de a rajongói természetesen készítettek egyet.
Ez a http://www.johnnyherbert.co.uk/fanclub/fanclub.htm címen érhető el, és minden megtalálható rajta, ami a pilótával kapcsolatos. Cikkek, rengeteg fénykép, néhány video és temérdek információ a versenyzőről.

Aki már alig hall a Forma I-es motorok berregésétől, annak ajánlok egy svájci kirándulást. Természetesen ezt is neten keresztül, hiszen így nem kell szállodára költenünk és a csomagjainkat sem fogjuk elveszíteni útközben. Igaz, hogy a tiszta levegőt sem élvezhetjük, de legalább a látványban részünk lehet. Akinek már kellően felcsigáztam az érdeklődését az irányítsa browserét a http://www-swiss.ai.mit.edu/photos/ photo_album.html címre, ahol gyönyörű nagyfelbontású képek találhatóak Svájc legszebb tájairól.

Aki úgy érzi, hogy ismeri és szereti a filmek világát, az keresse fel a http://uk.imdb.com/ címen található Internetes Film Adatbázist, több mint 140000 mozi- és tv-film adatait találhatjuk meg. Szereplők, rendező, megjelenési év és rövid tartalom található mindegyik alkotásról. Ebben az adatmennyiségben különböző szempontok alapján kereshetünk.
Egy újabb filmes site, de ez csak Star Trek rajongóknak. A http://www.IIT.uni-miskolc.hu/~halasz3/local/tng_episodes.html címen a Star Trek legújabb tv-sorozatában (The Next Generation) szereplő összes részének elolvashatjuk a tartalmát, képeket láthatunk belőle, sőt az adott epizód osztályzatát is megtekinthetjük egy egytől ötig terjedő skálán.



Végezetül bemutatjuk e havi kedvenc site-unkat, a Beverly Hills 90210 című tévésorozattal híressé vált (a szőke bombázó Kelly-t alakította) színésznő, Jennifer Garth honlapját a http://www.jenniegarth.com címen. A legújabb hírek szerint Jennie egy évvel kislányának születése után újra elkezdi a forgatást, így az Amerikában már kilencedik idényét élő sorozatba (nálunk még csak a másodiknál tart a TV3) visszatér sokunk kedvence!

PC EROTIKA
69
A „GONDOLATÉBRESZTŐ" KÉPES KÜLÖNKIADÁSA

Levelezés

Szerkesztőség
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1519 Budapest, Pf. 27

▼ Funky Monkey, Budapest

Szia Zed!

Szia Maki! (szólíthatlak így?)

A magazinotok nagyon jó, de szerintem túl rövid a levrov. Igaz, nem tudom, hogy mekkora munkádba telik és még mi mást csinálsz emellett,

Mi mást csinálnék? Játszom. :)

de szerintem lehetne egy-két oldallal hosszabb. Az nyilvánvaló, hogy nagyon sok leveletek érkezik, mert most már Getto csak egy rajzot szokott csinálni a levrovba. Most, hogy van ez a Ti kérdeztétek rovat, a leveleknek legalább a harmada oda fog kerülni, de a 3-4 oldalas levrovval csak még jobbá tudnátok tenni a magazinotokat. Így azt is elkerülhetnétek, hogy egy adott levélre három hónap múlva válaszolj, amikor az illető már úgyis megkapta rá a választ valahol máshol. Végülis ti nem hivatkozhattok helyhiányra. Ha meg mégis, akkor vegyetek el két oldalt a Hírek, újdonságok rovatból. (Esetleg egypár kevésbé közismert játék leírásából.)

A levelek száma valóban hónapról hónapra nő, de én továbbra is csak két oldalon válaszolok. Elsősorban azért, mert félő, hogy ha több oldalt foglalnék el, akkor megindulna egy olyan vita, mint a hardver hírek esetén: lenne olyan is, akinek tetszene, meg olyan is, aki rögtön írná a levelet, hogy ne vegyük el a helyet a játékok és a hasznos információk elől. Így aztán marad az arany középút, a két oldal. A Ti kérdeztétek rovat valóban sokat könnyít a helyzetemen, nagyobb hely jut a „beszélgetős" levelekre, így nem fordul majd elő, hogy valaki három hónap késéssel kerül be a levelezés oldalaira.

Ne legyenek a hardver hírek ilyen sokan, mert a fele fölösleges.

Na látod, még mindig nem ült el a hardver hírek-vita.

Mellesleg nem ártana közölni, hogy te vagy Zed, mert egyesek azt hiszik, hogy te egy Getto által kitalált személy vagy és ezért kérik azt, hogy találjanak ki hozzád múltat, jelent és jövőt.

Micsoda? Méghogy én kitalált személy vagyok? Az ilyen hitetlenek mért nem jöttek ki az Ifabóra, ott láthattak volna teljes életnagyságban.

Egyébként engem illet a „Legélesebb szemű olvasó" díj, mert én már a második számtól kezdve láttam, csak azt hittem, hogy ez nyilvánvaló.

Az ilyen komoly és fontos díjak kiosztását nem szabad elhamarkodni. Nem tagadom, remek esélyekkel indulsz a versenyen, de azért úgy illik, hogy hivatalosan is pályázatot írjunk ki. Tehát: ki az, aki úgy érzi, hogy észre vett bármit, amit mások nem, és ezzel jogosultnak érzi magát a legélesebb szemű olvasónak járó díjra?

Légy szíves, tegyél be a levrovba bármi áron. Felőlem megvághatod, amennyire akarod, csak tedd bele.

Bármi áron? Vigyázz, mert eljön az a nap, amikor majd egy szívességet kérek Tőled... :)

A júliusi levelezéshez hasonlóan augusztusban is a múltkori Gondolatébresztő fonalát visszük tovább, témánk tehát a „cheatelés", azaz kik, miért és hogyan csalnak a játékban:

▼ Bandee

Már annyira megszoktam a cheatelést, hogy amikor egy új progit kapok, egyből kódokat keresek hozzá. Anélkül egy tapodtat se mozdulok. Bár néha megpróbálok anélkül játszani, de nem igazán sikerül. Szerintem igenis kellenek cheatek a játékokba, hiszen van egy-két olyan játék, amin kódok nélkül szinte lehetetlen végigmenni!

▼ L@csi

A véleményem a cheatről az, hogy igenis szükség van rá. Az más lapra tarozik, hogy egyáltalán nem kötelező ezeket használni. Aki belevaló gamer az nem is használja őket (gyakran). Az olyan cheatek pedig amelyek, egy-egy rejtett pályát vagy játékost idéznek elő, azok meg nem hogy elrontják, hanem érdekesebbé és még izgalmasabbá teszik a játékot. Valójában jól van ez úgy, ahogy van – én úgy látom -, mivel aki akarja, az tudja használni, akinek nincs rá szüksége az meg nem törödik velük. A nagyon gyengén játszó egyénekre is gondolnak a fejlesztők, hiszen ők is sokan vannak és vásárolják a játékokat.

▼ Szuda Csaba

A stratégiai játékokat – véleményem szerint – teljesen megöli a cheatelés. Tessék szépen törni a fejünket! Néha mégis jól esik god módban végigirtani a „Doom és társai" játékok által feltálalt szörnyeket, tehát szerintem ebben a kategóriában a csalás megbocsátható.

▼ Ebeasty

A válaszom a cheatelésre az, hogy igen is, meg nem is. Azért ilyen felemás a válasz, mert nem állíthatjuk biztosra, hogy mindenki képes megfelelni egy-egy játék kihívásának. Van, aki stratégiázni szeret és van, aki csak lövöldözni. Találkoztam már olyan programmal, amely számomra játszhatatlanul nehéz volt és ilyenkor vannak megbocsátható csalások. Tudom, most sokan megszólnak ezért, de gondoljatok csak bele.
A Diablonál sokan csalnak, ezt én is elítélem, mert annak a fantasztikus játéknak a lényegét semmisítik meg ezzel (azt, hogy a karakterek a tapasztalatuk által fejlődnek).
De ha a Total Annihilationnal akarsz játszani hálózatban, és nincs elég időd a játékra (4–5 óra), akkor igenis jól jön egy kis nyersanyag cheat, hogy mind az ellenfeled, mind te kiépíthessétek a bázisotokat és a megbeszélt időben egyforma esélyekkel essetek egymásnak. Hangsúlyozom, hogy ez csak úgy működik, ha elötte közösen szabályokat alkottok és ezeket be is tartjátok.

Szabályok közé szorított csalás? Elég érdekes fogalom... A csalás éppen azt jelenti, hogy vannak szabályok, de az illető ezeket nem tartja be. Azt hiszem, hogy ha Ti úgy játszotok, ahogy az előbb leírtad, akkor az nem igazán csalás. Legfeljebb más szabályokat alkottok a magatok számára.Szerintem a beépített cheat szerves része a játéknak, mert aki megvásárolja a programot, az szeretné látni, mit kapott. Ezért azzal a megoldással értek egyet, hogy a programozók a különböző nehézségi fokozatoktól teszik függővé, hogy mennyit láthatunk a kerettörténetből.

▼ Draven

Kétfajta csalás létezik. Az egyik, ami behoz valami rejtett dolgot, valami extrát, mint pl. a Fifában a nagyfejű emberek vagy az égő labda. Ezek a cheatek poénosak és ha van ilyen egy játékban, az csak jó lehet.
A másik: plusz élet, plusz fegyver stb. Ez csak azoknak való, akik nem képesek végigjátszani valamit csalás nélkül, tulajdonképpen ezek rontják el a játék értelmét.

A játékosok egyik fele elnéző a csalással és a csalókkal szemben.

*Kevesen nézik higgadtan és távolságtartóan a kérdést és hunynak szemet – mondván: mindenki önmagát minősíti a csalással. A másik oldalon állnak azok, akik szerint egy profi játékos arról ismerszik fel, hogy sosem csal (vagy ha mégis beüt egy kódot, akkor ügyesen kidumálja magát)...
A hálózatos játékokban jelenti a legnagyobb problémát a csalás...*

▼ Lusztig Zsolt

Magam nem vagyok valami nagy „cheater", bár ha valami annyira felidegesít, hogy már a hajam hullik ki tőle, akkor már belenézek valamelyik újságba. Szerintem igenis kellenek a cheatek. Kellenek, mert ugyan jobb érzés, ha valaki anélkül játszik végig egy játékot, de egy kezdőnek igenis kell néha egy kis gyors sikerélmény. A nagyszájú húdejóvagyokbárcsítteljátszomokat meg igazán könnyű kiszúrni. Elég ha megpróbálsz vele valamit hálózatban játszani, vagy odaülsz mellé és megnézed, mit is csinál. A szemétség az, amikor a csalás mások rovására megy.
A barátom nagy nehezen kifejlesztett Diablo karakterét egy félőrült csaló a faluban ölte meg!!! Ezeket az embereket kellene elkülöníteni egy szép nagy sárga gumival bélelt házba, úgy 200 évig.

▼ Juhász Dénes

Szerintem a cheatelés egy nélkülözhetetlen rossz dolog. A mai világban nagyon kevés ideje marad az embernek arra, hogy játszon (én legalábbis így vagyok vele). Annyi játékot kellene végigjátszanom, hogy nem bírnám. Ezért az általam közepesnek ítélt játékokat végigviszem, és legszívesebben csalok, ha megakadnék. Viszont az általam ötösnek ítélt játékokat bűnnek tartom csalással végigvinni, hiszen ha mindig csalnánk, az elvenné a játék végénél érzett örömöt. Ha viszont valaki úgy csal, hogy ezzel mások örömét rontja el, azt undorítónak tartom. Kitiltanám őket onnan, ahol játszanak. Ez pl. a battle.neten virágzó ág, főleg a fiatal, pelenkás korosztály legjobb szórakozása. Összefoglalva: néha kell egy kis csalás, de ezt csak egyedül vagy szűk körben tegyük, ahol nem rontja el mások játékát, ahol csak magunkon segítünk, hiszen az életben is elnéznek néhány füllentést, de a folyamatos hazugság már felháborodást kelt.

▼ Zettisch Tamás

Szerintem mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy a saját gépén mennyit cheatel. Senkit sem fog érdekelni, hogy Béluska a Quake 4-et impossible nehézségen energiaveszteség nélkül végigvitte. A cheatelés általam felfedezett legnagyobb hátulütői:
1. Béluska rászokik az állandó csalásra,
2. A játék értelmét, hangulatát és izgalmát elveszíti.
Ezekből tisztán következik, hogy Béluskát az adott program(ok) már nem is érdekli(k), ha a fent említettekről könnyedén le tud mondani, csak hogy ne kelljen annyiszor azt az xyz állást visszatöltenie. A cheatelésnek viszont vannak durvább megnyilvánulásai is. Itt elsősorban a trainerekre gondolok és ezek aktív netes felhasználóira. Sajnos én nem tudtam élvezni, hogy a Diablóban valaki a második szintű harcosával és az ő huszadik szintű Apocalypse varázslatával henceg, de biztos bennem van a hiba. De azt sem amikor Worms 2-ben minigunnal az egész pályát kilövik az ember alól. Ezeknek az embereknek tudnám ajánlani, hogy a www.bunkonet.comon nézzék meg, mikor lesz a Cheatfény és nevezzenek be! Ott aztán összemérhetik a jó kis karakter-fegyvereik tudását. Have fun.
A legelfajultabbnak mégis azt találom, hogy egyesek már az Ultima online szervereket is megpiszkálták, hogy a karakterüket szépítgessék. Tudom, hogy ezek általában fennakadnak a rostán, de mi van, ha mégsem. A sportszerűtlenül meggyilkolt karakterek tulajdonosainak fájdalomdíjat küldenek? Vagy netán ingyenes tagságit kapnak a kegyetlenül lemészárolt karakterek klubjába?! Nem hinném.

*Leveled első felét olvasva fogalmazódott meg bennem az a gondolat, hogy párhuzam van a „cheatelek, hogy ezt a játékot is gyorsan végignyomjam és máris jöhet a következő" fajta csaló és az örök hódító Don Juan-típus között. Mindkettőben közös az, hogy valahol legbelül nem hisznek magukban, és folyton a külső megerősítést és bizonyítékot keresik. De hiába az újabb és újabb könnyen szerzett győzelem, a belső bizonytalanságon ez mit sem változtat. Így aztán keresi az újabb lehetőséget, hogy bizonyítson a világnak és önmagának. És amíg ezen a szinten keresi a megoldást, addig reménye sincs arra, hogy az igazi elégedettség érzete töltse el.
Mindenki figyelmébe ajánlom ezt a levelet, amelyet személy szerint Stökinek címzett a feladó, de nem került be a Gondolatébresztőbe (talán nem érkezett meg időben). Mégsem szeretném, hogy elvesszen mert különösen érdekes kérdéseket vet föl, amikre most nincs helyem kitérni, de örülnék, ha megírnátok, hogy Nektek mi jut róla az eszetekbe.*

▼ AtroxYator

Hello Stöki!

Végigolvastam a júniusi szám Gondolatébresztő rovatát (is) és őszintén bevallom, nem volt túl imponáló számomra az, ahogy lefitymáltad a „cheatereket". Már csak azért sem, mert én is gyakorta alkalmazom a különböző beépített kódokat. A cikkedben megpróbáltál pártatlan maradni, de ez nem kimondottan sikerült. A következőkben igyekszem leírni a saját véleményemet a dologgal kapcsolatban, kirekesztve azokat az infókat, amiket már olvastam a cikkben, aztán pedig megpróbálok egyet-kettőt megválaszolni az ott feltett kérdésekből. Szóval, miért is használok cheateket? Talán azért, mert számomra átalakult egy kicsit a számítógépes játékok által nyújtott szórakozás. Levezetéssé. Tudod, amikor hazaérek a suliból általában a délután közepe-vége felé, 6-8 tanítási óra után, amikor szellemileg már teljesen roncs vagyok, nem arra vágyom, hogy a gép "frissen" és "üdén" jól eltángáljon, hanem arra, hogy levezethessem a fáradtságomat. Ez csak akkor jöhet össze, ha nem kell semmire odafigyelnem, nem kell tovább gondolkodnom, hanem, mint egy bolond csak lőni, lőni és lőni. Ilyenkor csak az érdekel, hogy kikapcsolódjak. Marhára nem az foglalkoztat, hogy miféle morális kérdéseket vet föl az, hogy én semmilyen esélyt nem hagyok az AI-nak. Sokszor egyébként az AI is csal! Már nem egy játékban tapasztaltam. Vagy ha nem is csal, de úgy bekeményít, hogy alig hagy némi sanszot a játékosnak. Vagy egyáltalán nem is hagy. Így jártam most a Dark Reignnel. Természetesen én sem nyakló nélkül használom az effajta könnyítéseket. Számomra ez a kulcsszó: könnyítés. Nem megoldani akarom cheatekkel a játékot, pusztán elősegíteni a saját ténykedésemet, könnyebbé tenni a játékmenetet.
Ez a könnyítés számomra abban nyilvánul meg, hogy a first person shootereknél aktiválom a sérthetetlenséget (a fegyverek úgyis jönnek maguktól), a stratégiai játékoknál pedig felturbózom a pénzt, hogy gond nélkül építkezhessek és minél hamarább kiépüjön a bázis védelme. Erről ennyit.

Leírással játszani a kalandjátékokat? Ezt két dolog befolyásolja. Egyik az egyén hozzáállása, másik a játék fejtörőinek nehézsége. Alapjáratban az a jó, ha valahol a fiók mélyén van egy végigjátszás, arra az esetre, ha elakadna az ember, de mégsem abból csinálja végig az egészet. Anno néhány évvel ezelőtt – CoV évkönyv híján – segítség nélkül játszottam végig az EoB 2-t. Voltak olyan pillanatok, amikor jól jött volna a leírás, de ment anélkül is...

Tippek: *szerintem érdemes végigolvasni őket, mert olyan emberek tapasztalatain nyugszanak, akik már végigjátszották a játékot, és lehet, hogy csak a játék hibáira hívják fel a figyelmet. Van ilyen is... csak hogy a kép teljes legyen.*

▼ Quicksilver

Szerintem baromi jó dolog az, amikor egy stratégai progiban beütöm a kódot és egyetlen katonával szétlövöm az ellenség teljes bázisát!

A jövő hónapban újra találkozunk! **ZED**

GONDOLATÉBRESZTŐ

Szex, erotika és pornográfia a számítógépes játékokban

Rovatunk oldalain már volt szó arról, hogy milyen szerepet játszik az erőszak a számítógépes játékokban. E havi Gondolatébresztőnkben (olvasói felvetésre) egy hasonlóan érdekes problémát, a szex és a játékok kapcsolatát fogjuk kivesézni. Az izgalmas téma az erőszakos játékoknál már feltett kérdéseket veti fel. Miért tapasztaljuk azt, hogy az erotika és a pornográfia megjelenik a monitorokon? Normális dolog ez? Kell-e védekezni a szexista beütésű játékok ellen, és ha igen, hogyan?

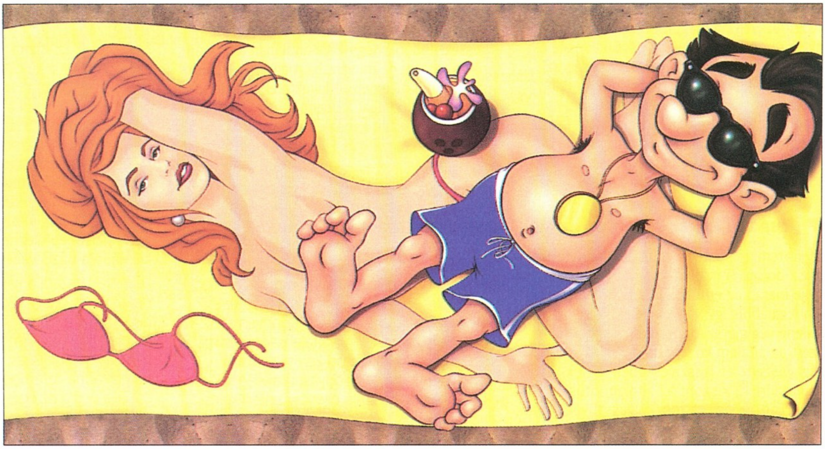
▼ Az erotikus és pornográf játékok múltja, jelene és jövője

Ember legyen a talpán, aki meg tudja mondani, hogy melyik volt az első olyan számítógépre megjelent játék, amely erotikus vagy pornográf elemeket tartalmazott. Emlékeinkben a '80-as évek elején C-64-re megjelent Sex Olympics az első ilyen jellegű program, de minden bizonnyal már korábban is volt egy-két úttörő. A Sex Olympics már csak azért is érdekes, mert – annak ellenére, hogy a kezdetleges grafika még csak rajzfilm-szerű megjelenítést tett lehetővé – azonnal átlépte a polgári jó ízlés határait. Ebben a kis játékban ugyanis az volt a cél, hogy a játékos különféle pozitúrákban szeretkező meztelen párokat eljuttasson az élvezet csúcsáig. Ezt heves joystick-rángatással tehette meg, aminek a végén jó esetben sikerült teljesítenie a „mission object"-et, és már töltődött is a következő póz, azaz a következő pálya. Mivel akkoriban még nem léteztek játékokat cenzúrázó komoly szervezetek, a Sex Olympics gond nélkül megjelenhetett, és eljuthatott akár a kisebb gyerekekhez is. Ez a trend szerencsére nem folytatódott, mivel a Sex Olympics hatalmas bukás volt.

Az ezt követő években az erotikus játékok piaca kimerült néhány olyan pikáns, pihentető játékban, mint amilyenek különböző vetkőzős pókerek (Samantha Fox Strip Poker, Hollywood Poker, illetve később a PC-re is megjelenő Cover Girl), logikai játékok (Logo, Gem'X) és a tetrisek (SexTris, PornTris). Ezek a programok egy-egy szexképpel (nem ritkán rajzolt manga képpel) jutalmazták a játékost, amikor az teljesített egy pályát vagy egy szintet. A digitalizált grafika megjelenésével aztán ezeknek a játékoknak leáldozott a napja, hiszen az a néhány képecske már nem volt motiváló erő, amikor tonnaszámra lehetett ingyen hozzáférni a digizett fotókhoz.

A grafikai minőség javulásával a szex és az erotika átvonult az ügyességi és a kalandjátékok területére. A stílus korai képviselői voltak a Larry első részei, illetve az Amigán megjelent Geysha, amelyben többek között egy stilizált férfi nemi szervvel kellett száguldozni, elérni a női szájakat és elkerülni a csattogó protéziseket... Ezt aztán követték a Larry sorozat további tagjai, és a manga-rajzfilmjátékok (Cobra Mission, Knights of Xentar). Míg azonban a Larry-k megmaradtak pajzán kis bohóckodásoknak, a manga-játékok már túlléptek egy bizonyos határt, és nem takartak sokat a hölgyek és urak privát akcióiból...

A fénykép-színvonalú grafika megjelenése aztán ledöntött minden falat. Ez adta meg az utolsó lökést a direkt pornográf játékok piacra kerülésének, melyek már teljesen kendőzetlenül, közelről mutatták a szeretkezést, és már kifejezetten a felnőtteknek készült (Space Sirens 1-2, Virtual Valery). Ezzel az erotikus és szexista játékok múltjának végére értünk.

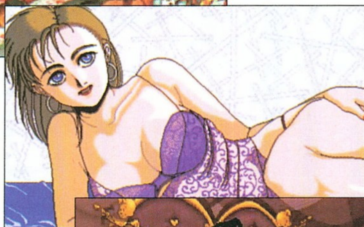


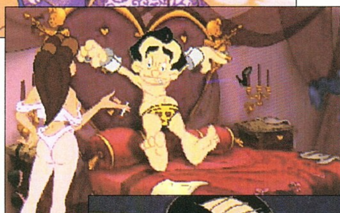
A jelenlegi helyzet meglehetősen zavaros. A pajzán kalandjátékok trendje megtörni látszik – idén még egyetlen Larry-típusú program sem látott napvilágot, pedig már a második félévben járunk (a manga-játékok azért még élnek).

A pornójátékok piaca ugyanakkor virágzik, egyre-másra jelennek meg a kétes nívójú alkotások, melyek az adult CD-kkel egy polcra kerülnek. Észrevehetjük azt is, hogy a normál játékok hősei is egyre gyakrabban vesznek fel erotikával fűtött megjelenést – elég, ha csak Lara Croftra vagy a Fighting Force hölgyeire gondolunk. A Biiing! és a Lula – the Sexy Empire című játékok megjelenése pedig kifejezetten elgondolkodtató. Ezek a programok ugyanis azt jelzik, hogy a jövőben a szex átvonul a stratégiai játékok területére. Nem lepődnénk meg, ha nemsokára egy erotikus hangulatú real-time stratégiai játék kerülne a kezünk közé...

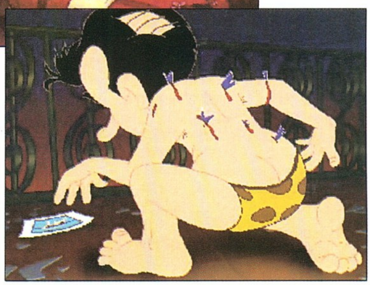
▼ Az erotikus játékok megjelenésének okai és hatásai

Az erotikus, szex- és pornójátékok megjelenésének egyetlen oka az, hogy a számítógépes játékok vásárlóinak túlnyomó többsége férfi. A férfiak egy bizonyos rétegének pedig szüksége van arra, hogy monitoron is lásson olyasmiket, mint erotikus lapokban, vagy szexfilmekben (hogy melyik ez a réteg, és miért igényli ezt a fajta szórakozást, azt most hagyjuk). Nagyon úgy tűnik, hogy ez a vásárlói réteg elég tekintélyes, hiszen az adult CD-k és játékok áradatát már szinte nem is lehet követni. Általánosítani viszont nem szabad. A szelídebb, pusztán szórakoztató célból készült erotikus játékok ugyanis nem kifejezetten férfiaknak készülnek, hiszen ezekkel egy nő is szívesen eljátszik – melyik hölgy ne kacagna nagyokat Larry szerencsétlenkedései láttán? Tehát valamilyen szinten mégiscsak normális a dolog.





Aggódó szülők és társadalmi szervezetek már többször is feltették a kérdést: hogyan hat ki mindez a gyermekek fejlődésére? A probléma szerencsére nem olyan nagy, mint az erőszakos játékok esetében. Egy egészséges családban felnövő egészséges gyerek, megfelelő szülői figyelem mellett soha nem fog komoly mértékben elferdülni a szex-programok láttán, egyrészt azért, mert ebben a korban egy bizonyos fokú szexuális ismeret egészséges és szükséges is (bármilyen forrásból szerzi is be azt a gyerek), másrészt – az erőszakos játékoknál tapasztaltakkal ellentétben – itt nem fenyeget a hamis valóságkép kialakulásának veszélye. Természetesen az erotikus töltetű játékok is okozhatnak gondokat, de ezek korántsem akkora volumenűek, mint az erőszakos játékoknál, és általában szülői hanyagságra vezethetők vissza. Ezzel pedig el is jutunk a következő kérdésig: kell-e tenni az erotikus programok ellen?



▼ Védekezzünk? ☺

A fenti, kétértelmű kérdésre tulajdonképpen már félig-meddig választ is adtunk. Ezekre a játékokra elsősorban a szülőknek kell figyelniük, és megnézniük, hogy a gyerek mivel játszik. Valószínűbb azonban, hogy egy gyermek, egy tiltott gyümölcsre kíváncsi tizenéves nem a Larry-t és nem is a Lulát fogja betölteni egy kis felvilágosodásért, hanem beszerez néhány pornóképet. Ezek állandó és leggyakoribb forrásai pedig nem a szexjátékok, és nem is az adult CD-k, hanem a különféle website-ok. Ez pedig újabb problémát vet fel, mégpedig a világháló felügyeletét.
Tehát az internet az, amit szabályozni (szabályozni, nem cenzúrázni!) kell, és nem a pajzán, szórakoztató játékok. Ez viszont már más lapra tartozik (valószínűleg egy későbbi Gondolatébresztőben majd visszatérünk rá), a játékok felügyeletének jelenlegi helyzetéről pedig pár szót ejtsünk még zárásul.
Elmondhatjuk, hogy a különböző cenzorszervezetek kézben tartják az erotikus- és szexszoftverek piacát. Egy-egy CD-nek ugyanis gyakran magasabb korhatárt szabnak ki, mint a hasonló jellegű filmeknek, ugyanakkor a Larry-stílusnak ők sem állnak útjába. Ilyen típusú betiltás csupán egy volt: a Biiing! című játékot találták túl durvának az angolok, de ők sem az erotikája, hanem inkább a morbiditása miatt. A pornólemezeket pedig a pornófilmekkel egy pultról árulják a boltokban, ami eleve azt feltételezi, hogy csak az arra érettek vásárolhatják meg (jó néhány országban csak személyi igazolvánnyal lehet ilyen termékeket vásárolni).
El lehet tehát mondani: erotikus játékok voltak, vannak és lesznek, és mivel ezek felügyelete jól megoldott, egyelőre nem okoznak problémát, nyitott kérdés csak az internet szabályozása maradt. Várjuk továbbra is leveleiteket, véleményeteket, értékes hozzászólásaitokat, bátran írjátok meg, hogy melyek azok a gondolatok, amelyeket a cikk ébresztett bennetek!

Stöki

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1519 Budapest, Pf. 27

Kialakulóban a multimédia szövetség

Bizonyára minden olvasónk találkozott már másolt játék CD-vel, más néven kalózlemezzel. Az idősebbek még a régi Spectrumos, C-64-es időkre is emlékezhetnek, amikor még a hamisítványok forgalmazását nem tiltotta sem törvény, sem szervezet, és boldog-boldogtalan árulhatta jó pénzért bármelyik külföldi játék másolt lemezét vagy kazettáját. Az akkori áldatlan állapotoknak néhány új törvény és a BSA (Business Software Alliance) magyarországi megjelenése vetett véget, s a kalózok kénytelenek voltak illegalitásba vonulni. A magánúton terjedő hamis szoftverek azonban továbbra sem szűntek meg létezni, és szép számmal akadnak kalózmásoldák is, melyeknek a CD-írók megjelenése csak újabb lökést adott. Hazánkban ez a kérdés tehát még korántsem tekinthető megoldottnak. Ugyan a nagy cégek valóban „rákényszerülnek" a legális szoftverek használatára, a kisemberek érdekeit senki nem képviseli. Ezen próbál majd változtatni egy olyan szervezet, amely a közeljövőben fog megalakulni, és elsősorban a multimédiás termékek védelmével fog foglalkozni.

Az új szervezetről

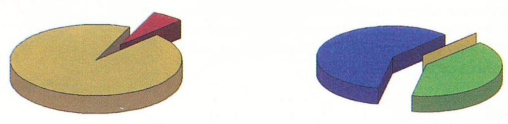
Az egyelőre név nélküli multimédia-szövetség céljai ugyan még kissé homályosak, néhány konkrétumot már most is lehet tudni. Egészen biztos például, hogy a BSA és az új szervezet teljesen más fronton fog működni. A BSA ugyanis szinte kizárólag az illegális szoftvereket forgalmazó vállalatok ellen harcol (tehát nem az egyszerű magánszemélyek ellen – egy lopott Windows nem fogás a BSA-nak), míg a szövetség elsősorban a multimédiás kiadók és a fogyasztók érdekeit fogja képviselni.

Mivel már csaknem minden nagyobb szoftverkiadónak van Magyarországon kizárólagos forgalmazója, ennek a szervezetnek a megalakulása éppen idoszerű. A szövetség mindenekelőtt fel fog lépni az illegális szoftvereket, játékokat forgalmazó kalózok ellen (tehát nem azok ellen, akik másolt CD-ről játsszák az Incubationt, hanem azok ellen, akik tucatszámra árulják a másolt Incubationöket), és gondoskodni fog róla, hogy az eredeti szoftverekre valamilyen egységes jelzés kerüljön (ezáltal a vevők is biztosítva lesznek arról, hogy nem hamis terméket vásárolnak). Ezen kívül vélhetőleg ez a szervezet fog foglalkozni az olyan ügyes-bajos dolgokkal is, mint amilyen a szoftverkiadók együttműködése, azok jogi képviselete, szoftver-toplisták összeállítása és a programok jogdíjainak kezelése.

A fentiekbol kitűnik, hogy a hamarosan megalakuló szövetség működése nagyon hasonlít egy Magyarországon már létező és jól működő intézmény, a Magyar Hanglemezkiadók Szövetségének (MAHASZ) tevékenységére. A MAHASZ a hanghordozók kiadóinak gazdasági és társadalmi érdekképviseleti szerve, s munkájának eredményességéhez nem férhet kétség. A tavalyi évben összesen több, mint 7,8 millió CD-re és kazettára nyomták rá a MAHASZ bólogató zsiráfját ábrázoló hologramot (ami a hanghordozó eredetiségét jelzi), ez a szám pedig önmagáért beszél. A szervezetnek természetesen akad még dolga, hiszen a kalózpéldányok alacsony ára (egy hamis kazetta átlagosan 400, egy CD pedig 1200 forint) még mindig komoly konkurrenciát jelent a gyakran két-háromszor drágább eredetiknek (jelenleg körülbelül minden negyedik eladott hanghordozó illegális). A hamisítványok száma mindenesetre érezhetően csökkenő tendenciát mutat, ami azt jelenti, hogy a MAHASZ jó úton jár.

Az alakuló multimédia-szervezet is a MAHASZ-éhoz hasonló eredményeket szeretne majd elérni, és rendet akar teremteni a már évek óta nehezen átlátható szoftverpiacon. Egyelőre azonban még csak várakozhatunk, és reménykedhetünk abban, hogy a szoftver, amit veszünk, nem hamisítvány.

ELADOTT HANGHORDOZÓK 1997-BEN



SINGLE	ALBUM
MC • 12 277 – CD • 186 009	LP • 15 844 – MC • 4 484 683 – CD • 3 056 165

Mivel a MAHASZ céljai nagyon emlékeztetnek a leendő multimédia-szövetség szándékaira, várható, hogy sok párhuzamot lehet majd felfedezni a MAHASZ és az alakuló szervezet működése között. Éppen ezért úgy gondoltuk, nem árt, ha a MAHASZ működését behatóbban is megismerjük. Kérdéseinkre *Dr. Musinger Ágnes*, a MAHASZ ügyvezető igazgatója adott kimerítő válaszokat:

ZED: *Mikor alakult meg a MAHASZ?*

Dr. Musinger Ágnes: 1990 nyarán alakultunk meg, ugyanis ekkor jelentek meg a Hungaroton mellett az első magánkézben levő kiadók.

ZED: *Milyen apropóból jött létre ez a szervezet?*

Dr. M. Á.: Ennek két fő oka volt. Egyrészről a kiadóknak egyre nagyobb problémát jelentő hamisítók ellen szerettünk volna határozottan fellépni, másrészről a kiadók viszonyait szerettük volna rendezni az akkori TV-vel és rádióval. Erre a két médiára ugyanis abban az idoben a korrupció volt leginkább jellemzo, és ez nem tett jót a kiadók és a rádió, valamint a kiadók és a TV együttműködésének. Ezek a kapcsolatok azóta már a piacosodásnak köszönhetően rendeződtek.

ZED: *Mik a MAHASZ legfobb tevékenységei?*

Dr. M. Á.: Természetesen továbbra is figye-

lemmel kísérjük a kiadók, a rádióállomások és a televízióállomások együttműködését, és ennek során képviseljük a Szövetség érdekeit. Létezik továbbá egy ellenőrzőcsoportunk, mely négy állandó taggal rendelkezik, ők a kalózmásolatok és a hamisítók ellen tesznek meg lépéseket. Feladatuk többek között a felderítés, a határőrség munkájának segítése – borzasztó sok illegális hanghordozó érkezik hazánkba határaink túlsó oldaláról -, valamint bírósági perekben szakértőként való részvétel. Ezen kívül feladataink közé tartozik a TV- és rádiósugárzások révén a kiadóknak járó jogdíj begyujtése és szétosztása a kiadók között, slágerlista készítése, rendezvények, díjkiosztó gálák és TV-műsorok rendezése, szervezése, valamint a tagok érdekeinek nemzetközi képviselete.

ZED: *Csak hanghordozókkal foglalkozik a MAHASZ?*

Dr. M. Á.: Egyelőre igen, bár videoklipek és koncertfelvételek jogdíjával is van dolgunk. Ez azonban még kialakulóban van.

ZED: *Milyen eredményeket sikerült eddig elérnie a MAHASZ-nak?*

Dr. M.Á.: Sikerült rendezni a TV-s, rádiós kapcsolatokat, ezen kívül megalakulásunk óta a hamis kazetták és lemezek száma az egyharmadára esett vissza. Nyugat-Európához képest azonban még mindig rosszabb nálunk a helyzet.

ZED: *Milyen szerepe van Magyarországnak a kalózkereskedelemben?*

Dr. M. Á.: Sajnos hazánk a földrajzi helyzetének köszönhetően ebből a szempontból tranzitország, ezért rengeteg hamisítvány érkezik hozzánk elsősorban Romániából és Bulgáriából. Ez az oka annak, hogy inkább a keleti országrészben van dolgunk, főleg Szabolcs-Szatmár-Bereg és Bács-Kiskun megyében.

ZED: *Milyen évet zárt tavaly a MAHASZ?*

Dr. M. Á.: Tavaly nagyon sok gondunk volt a bolgár hamisítványokkal, és nem is tudtunk lényeges csökkenést elérni, de idén ez a helyzet most javulni látszik, ugyanis a Hanglemezkiadók Nemzetközi Szövetsége (IFPI), aminek a tagjai vagyunk, több gyárat is bezáratott Bulgáriában, aminek köszönhetően érezhetően csökkent a hazánkba érkező kalózpéldányok száma.

ZED: *Tehát tulajdonképpen mondhatjuk azt, hogy a MAHASZ egy sikeres, jól működő szervezet?*

Dr. M. Á.: Igen, mondhatjuk.

ZED: *Köszönjük a válaszokat és további sikeres munkát kívánunk!*

Egyelőre ennyit sikerült megtudnunk a megalakulóban levő szervezetről és annak jövőbeli tevékenységéről. A témát ezzel még nem zárjuk le, amint új információ kerül a birtokunkba a szövetséggel kapcsolatban, rögtön közölni fogjuk lapunk hasábjain, elvégre ez egy olyan dolog, ami minden olvasót érint.

Idézetek a MAHASZ Alapszabályából:

A Szövetség célja: A tagok és a szakma gazdasági és társadalmi érdekeinek képviselete, a közös érdekek érvényesítése, valamint gazdálkodásukat könnyítő és eredményességüket segítő szolgáltatások nyújtása

A Szövetség segítséget nyújt a tagok egymás közötti, illetve más gazdálkodó szervezetekkel történő együttműködésük kialakításában, különös tekintettel a piaci versenysemlegesség biztosítására.

A Szövetség közreműködik a tagok gazdasági érdekeit érintő jogszabályok előkészítésében.

A Szövetség a rendelkezésére álló összes eszközzel felveszi a harcot a hanghordozók jogosulatlan előállítóival és terjesztőivel szemben.

A Szövetség ellátja a tagok közös érdekeinek nemzetközi képviseletét.

A Szövetség tagja lehet bármely Magyarországon bejegyzett gazdálkodó szervezet, mely hanghordozók kiadásával foglalkozik.

CHEAT CHEAT CHEAT

Mechwarrior 2

A vezetőfülkében nyomjuk le az Alt Shift Ctrl billentyűkombinációt, és (a három gomb nyomva tartása mellett gépeljük be a kódokat)

cia: *végtelen lőszer*
coldmiser: *kikapcsol a hőkövető rendszer*
tlofront: *a hátsó HUD kamera az első képét közvetíti*
icanthackit: *véget ér a küldetés*
xray: *röntgenlátás*
blorb: *sérthetetlenség*
cgankem: *az éppen befogott célpont megsemmisül*

Spec Ops

Küldetés közben nyomjunk Alt Shift V-t, és menjünk a tárgylistánkra. Találni fogunk egy Viewfinder nevű tárgyat, válasszuk ki. Ha jól csináltunk a képernyő egy másodpercre elkékül, és emberünk felugrik. Mellékhatásként az óra visszaáll 9:59-re, és rangerünk sérthetetlenné válik.

Extreme Assault

Játék közben alkalmazhatjuk a következő billentyűkombinációkat csalásra:

Alt 1 *Feltölti a lőszerkészletünket*
Alt 2 *Felfejleszti a fegyverzetünket*
Alt 4 *Sérthetetlenség*
Alt 6 *Azonnal megnyerjük az aktuális küldetést*
Alt 8 *Helikopterre vált*
Alt 9 *Tankra vált*
Alt 0 *

Nightmare Creatures

A főmenü-képernyőn gépeljük be EVERYWHERE. Nyomjunk Entert, és ezzel engedélyeztük a csaló kódok bevitelét. Ezeket ugyanígy (Enterrel a végükön) gépelhetjük be, ha jól csináltuk, minden cheat után egy hangeffektet hallhatunk.

CHICO: *Hősünk „összemegy"*
BRONKO: *Játék egy szörny szemszögéből*
DAVID: *Kombók kikapcsolása*
BLUR: *„Blur" mód*
LOVDIK: *Üdvözletek a szerzőktől*
BES: *Debug mód*
MOBY: *Audio track kiválasztás*
ALAIN GUYET: *Az összes chet-et bekapcsolja*

Streets of Sim City

Ctrl + Alt + X lenyomása után következhetnek a kódok (Scenario és Network módban nem működnek, csak Player's Choice-ban)

lock and load: *Feltölti a lőszerkészletet*
sampo: *999999$-t kapunk*
im back: *Megjavítja kocsink összes sérülését*
mr fabulous: *Sérthetetlenség*
jupiter: *Nagyon erős gravitáció*
earth: *Normál gravitáció*
moon: *Gyenge gravitáció*

Longbow 2

A credits-képernyőn gépeljük be: ***IWANNASEE***
Jutalmunk néhány titkos küldetés lesz.

Formula 1 Racing Simulation

BEÁLLÍTÁSOK

A valódi Forma 1-es futamokhoz hasonlóan, az Ubisoft programjában is a garázsban dőlnek el a versenyek. Lehet valaki bármilyen jó pilóta, ha nem jól állították be az autóját, bizony le fog maradni a versenyben. A következő táblázatban a különböző pályákhoz szeretnénk némi segítséget adni. A megadott értékek saját tapasztalatainkat tükrözik, és az autó beállításait tartalmazzák, eredeti hosszúságú versenyre, száraz időjárási körülmények között. Ha edzésen szeretnénk minél jobb időt elérni, akkor is használjuk a megadott beállításokat, de csökkentsük az üzemanyag menynyiségét a minimumra, menjünk Slik D gumikkal és rakjuk fel a maximális fordulatszámot 17500-ra, hiszen a rövid idő alatt valószínűleg nem fogjuk tudni széthajtani a motort. Ha esetleg esne az eső, akkor is használhatjuk ezeket a beállításokat, de

- *csökkentsük egy kicsit a rugózást (springs), hogy nehogy elszálljunk a kanyarokban,*
- *növeljük a légterelők nagyságát (down force) ugyanezen okból,*
- *növeljük elöl és hátul is a kocsi magaságát (ride height),*
- *az első két sebességfokozatot (gear box) toljuk ki egy kicsit, hogy megakadályozzuk az autó kipörgését,*
- *a maximális fordulatszámot (engine) csökkentsük 15000-re,*
- *és természetesen használjunk esőgumikat!*

A táblázatban található értékek a következő sorrendben következnek egymás után:

Down Force: hátsó, első
Gear Box: 1, 2, 3, 4, 5, 6
Brake Balance: első, hátsó
Springs: bal első, jobb első, bal hátsó, jobb hátsó, első stabilizátor, hátsó stabilizátor
Ride Height: első, hátsó
Dampers: bal első, jobb első, bal hátsó, jobb hátsó, első stabilizátor, hátsó stabilizátor
Camber: bal első, jobb első, bal hátsó, jobb hátsó
Bump: bal első, jobb első, bal hátsó, jobb hátsó

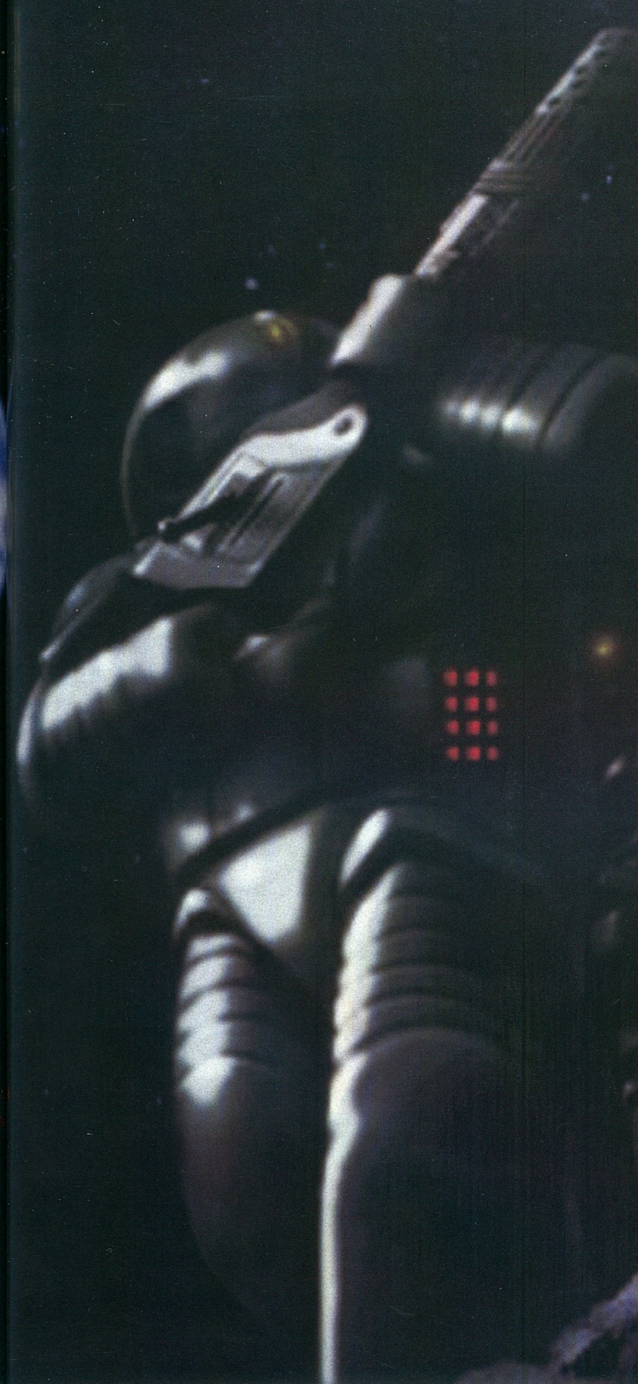
	DOWN FORCE FORCE (°)	GEAR BOX	STEERING ANGLE (°)	BRAKE BALANCE (%)	SPRINGS (%)	RIDE HEIGHT (MM)
BARCELONA	4, 12	26,30,34,38,41,44	11	53, 47	64,64,64,64 36,36	30, 57
BUENOS AIRES	10, 20	23,27,31,35,39,43	13	50, 50	75,75,71,71,72,75	30, 57
ESTORIL	4, 11	28,33,38,41,44,47	13	50, 50	79,79,70,70,40,41	30, 54
HOCKENHEIM	0, 4	27,32,36,42,47,51	13	50, 50	73,73,66,66,32,42	30, 49
HUNGARORING	7, 18	24,28,32,36,40,43	15	52, 48	68,68,62,62,44,48	30, 55
IMOLA	5, 17	28,32,35,38,41,44	13	52, 48	75,75,69,69,40,41	39, 64
INTERLAGOS	6, 14	28,32,35,38,42,45	15	50, 50	69,69,61,61,41,43	40, 72
MAGNY COURS	7, 15	25,30,34,38,41,44	13	50, 50	72,72,61,61,36,42	30, 61
MELBOURNE	4, 10	26,31,35,39,43,47	13	50, 50	100,100,91,91,56,62	30, 46
MONACO	15, 25	28,31,34,36,38,40	17	52, 48	74,74,68,68,20,25	30, 73
MONTREAL	3, 12	26,30,35,40,45,49	11	51, 49	80,80,74,74,20,25	30, 57
MONZA	1, 5	29,35,39,43,47,51	12	52, 48	73,73,69,69,41,41	30, 49
NÜRNBURGRING	3, 11	25,30,34,38,42,46	13	50, 50	73,73,69,69,68,71	30, 57
SILVERSTONE	6, 14	25,30,35,39,42,45	13	50, 50	71,71,69,69,53,63	30, 47
SPA	4, 11	31, 35, 39, 42, 45, 48	15	53, 47	96,96,89,89,31,33	47, 67
SUZUKA	3, 11	26,32,37,41,44,47	11	47, 53	58,58,64,64,50,44	30, 55

	DAMPERS (%)	CAMBER (°)	BUMP (MM)	ENGINE (RPM)	TIRE	FUEL
BARCELONA	36,43,44,37,78,93,60,50	-8,-8,-6,-7	0,0,0,0	17003	Slik C	37 l
BUENOS AIRES	29,29,30,30,72,72,75,75	-9,-9,-7,-7	0,0,57,57	16498	Slik C	40 l
ESTORIL	34,34,28,28,71,71,50,50	-8,-8,-7,-7	0,0,0,0	17500	Slik C	29 l
HOCKENHEIM	42,42,32,32,62,62,80,80	-7,-8,-6,-6	0,0,0,0	16569	Slik C	39 l
HUNGARORING	28,28,25,25,56,56,51,51	-8,-8,-6,-6	0,0,58,58	16569	Slik C	39 l
IMOLA	46,46,25,25,81,81,50,50	-7,-7,-6,-6	51,51,51,51	17003	Slik C	40 l
INTERLAGOS	25,25,34,34,49,49,68,68	-7,-7,-6,-6	62,63,43,44	16569	Slik C	39 l
MAGNY COURS	38,38,45,45,61,61,73,73	-7,-7,-6,-6	0,0,0,0	16897	Slik C	39 l
MELBOURNE	56,56,62,62,92,92,100,100	-8,-8,-7,-7	0,0,0,0	16569	Slik C	39 l
MONACO	26,26,32,32,74,74,68,68	-8,-8,-6,-6	0,0,0,0	16498	Slik C	67 l
MONTREAL	30,30,25,25,70,70,75,75	-8,-8,-7,-7	0,0,77,77	16569	Slik C	51 l
MONZA	32,32,28,28,68,68,47,47	-7,-7,-6,-6	0,0,0,0	16569	Slik C	34 l
NÜRNBURGRING	27,27,28,28,68,68,71,71	-8,-8,-7,-7	35,35,58,58	16498	Slik C	37 l
SILVERSTONE	28,28,29,29,67,67,80,80		0,0,60,60	16569	Slik C	39 l
SPA	71,71,66,66,82,82,76,76	-8,-8,-7,-7	66,66,83,83	16569	Slik C	39 l
SUZUKA	55,55,25,25,91,91,50,50	-7,-7,-6,-6	0,0,0,0	16569	Slik C	39 l

Battle ZONE

▼ Activision

A Battlezone és az Armor Command végre új színt vitt a real-time stratégiai játékok egyre inkább elszürkülő palettájára. Az új stílus hamar nagy rajongótábort szerzett magának, annak ellenére, hogy ezek a játékok - lévén minden eddiginél komplexebb módon ötvözik a stratégiát az akcióval – nagyon nehezek. Éppen ezért gondoltuk, talán nem lenne haszontalan a Battlezone-hoz egy teljes végigjátszási útmutatót adnunk. Lássuk először az amerikai oldal küldetéseit!



NSDF küldetések

1. A Vörösök érkezése

Egyszerű scrap-gyűjtögetés, bár komoly aktivitást észleltek a körzetben.

Ezen a pályán nem lesz gondunk, ha felvesszük a Recycler mellől a Raver ágyút. Ezt használva egyetlen lövéssel elpusztíthatjuk az ellenséges vadászokat. Ha mindkét scavenger beért, végeztünk is.

A támadókról kiderül, hogy nagy szovjet testvérünk CCA cégének képviselői voltak.

2. A sasfészek

Az CCA egységek elpusztították fő bázisunk nagy részét. Egy új Recyclerre kell vigyáznunk, visszaverve a támadásokat, kiépítve a védelmet. Ehhez segítségképpen lövegtornyokat tudunk majd építeni.

Siessünk a Command Towerhez, majd intézzük el az érkező vadászokat. A Recyclerrel kezdjünk tornyokat építeni, és tegyük ezeket a déli domb gerincére. Ha már a hatodik toronynál járunk, nem lesz gond. Az érkező Transportokat kísérjük el a kilövőálásig és intézzük el az akadékoskodó tornyokat.

A Holdon lévő bázist sikerült kiüríteni az átfogó szovjet támadás előtt. Valószínűleg a szovjetek már a Vénuszt is birtokba vették. Nincs más hátra, irány a Mars!

3. A Relikvia

Megérkeztünk a Marsra. Új bázisunk telepítéséhez egy MUF-ot is kapunk, melynek segítségével mindenféle támadó és védő egységet tudunk építeni (mint majd tapasztaljuk, tankokon kívül nemigen lesz másra szükségünk).

A Recyclert és a Factoryt küldjük a gejzírekhez, majd álljunk neki tankokat gyártani. Kb. hat elég lesz a Recycler védelméhez. Egyet vigyünk magunkkal a közben megjelenő Beaconhoz, közben gyártsunk egy Tugot. A Tuggal vitessük vissza a tárgyat a Recyclerhez (közben persze vigyázzunk rá).

Mint kiderül, a tárgyat az a faj készítette, akik a biometált is előállították. Innentől kezdve e faj múltbeli cselekedetei körül bonyolódnak az események.

4. Egy váratlan kapcsolat

A Mars körül keringő műholdunk idegen épületeket talált egy vulkán közelében. Feladatunk ezen épületek felderítése lesz. Ehhez segítségül egy katapult-szerű masinát kapunk, ami képes a térkép bármely pontjára utánunk lődözni a muníciót (tud bombát hajítani is, de ez túl sokba kerül).

Tegyük le a két gyárat, és kezdjünk lövegtornyokat gyártani. MUF-t felesleges, úgyis szétlőnék. Nézzük meg az idegenek mára már működésképtelenné vált biometál gyárát, és rakjunk elé a dombra tornyokat (néhányat hagyjunk a Recyclernél is). Ne felejtsük el a bombereket saját magunk elintézni.

A gyár részletes vizsgálatakor fény derül a magukat Cthonianoknak nevező idegenek és az ókori görögök kapcsolatára...

5. Szökés a Marsról

Amíg mi az idegen gyár titkait fürkésztük, az 5. szakaszunkat kemény támadás érte. Sikerült visszaverniük a CCA egységeket, de a Recyclerük odaveszett. Vinnünk kell nekik egy új Recyclert, de útközben az újabb idegen objektumokat is figyeljük. Ezen a pályán már bombázhatunk az SLF-fel, és komolyabb bázist is építhetünk a Constructor segítségével.

Induljunk el a kanyonban, majd kanyarodjunk az 5. szakasz felé. Hamarosan összefutunk Héfaisztosszal. Menjünk a kikötőhöz, útközben intézzük el az akadékoskodókat. Kezdjünk építkezni, és nézzük meg a három épületet közelebbről. Úgy látszik, innen az oroszok már minden értelmes dolgot magukkal vittek. Nincs más hátra, utánuk kell mennünk a bázisuk szívében lévő kilövőálláshoz. Vagy nagy csapattal menjünk, vagy egyedül. Reménykedjünk, hogy nem tévedünk el a kanyonok útvesztőjében, és mozogjunk gyorsan.

A kilövőálláshoz persze késve érkezünk, úgyhogy nincs más hátra, nekünk is el kell hagynunk a Marsot, hogy az idegenekről minél több információt gyűjthessünk.

6. Az ellenséges vonalak mögött

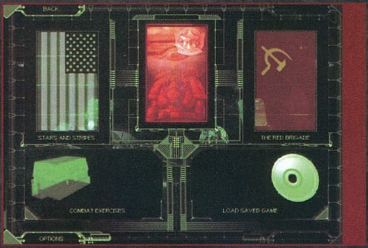
Rézbőrű barátaink erős bázist építettek ki a Vénuszon. Idáig követtük őket a Marsról. Ehhez a küldetéshez egy jól felszerelt rakétás tankot kapunk. Eleinte szokatlan lesz gyorstüzelő ágyú helyett nyomkövető rakétákkal lövöldözni, de hamar bele fogunk jönni...

A katlan bejáratát őrző tornyokat már messziről szedjük le. Célszerű a katlanban lévő épületeket is nagy távolságról kiiktatni. Utoljára hagyjuk a radart, így nem ér minket váratlan támadás. A bázisunkat ide, a katlanba telepítsük, a bejáratba tegyünk 4-5 tornyot, aztán menjünk az ellenséges bázishoz. A legnagyobb épület a Recycler, kínáljuk meg néhány messzehordó rakétával. Ha ügyesek vagyunk, nem lesz sok gond.

Most már senki nem akadályozhat meg minket az idegen tárgy visszaszerzésében.

7. Kellemetlen meglepetés

Tervünk megvalósításához egy újabb CCA bázis lerombolásán át vezet az út. Segítségül egy APC-nek nevezett csapatszállítót kapunk.



Hát én immár kit válasszak?

Építsünk ki egy erős bázist (Factory, Hangar, Supply, Turretek, Armory), majd gyártsunk kilenc tankot. Ha közben unatkoznánk, látogassuk meg a Nexus V nevű idegen tudós által felfedezett és megépített helybeli nevezetességeket (néhány gaz CCA lépegetőt kell ehhez ártalmatlanná tennünk...). Ha készen vagyunk, az Armory segítségével cseréljük le időzített bombáinkat a sokkal hatékonyabb splinterre (becenevén halálkerék), majd irány a CCA bázis. A splinterrel szedjük le a tornyokat, irtsunk ki mindent, majd látogassuk meg Nexus V mester fő művét.

Sajnos a CCA bázisról megmenekült néhány túlélő magával vitte a számunkra kulcsfontosságú idegen tárgyat...

8. Összecsapás a menekülőkkel

Célunk a CCA kilövőállás felé igyekvő transzport megállítása, és az idegen tárgy visszaszerzése lesz. Ehhez már alkalmazhatjuk a vörösöktől ellesett lépegető technológiát.

Hősies küzdelem egy fúriával: most éppen megsebesített ...

... most pedig (reméIhetőleg) jobblétre szenderül

Bázisunk kiépítésének komoly akadálya a közeli hegy tetején csücsülő CCA ágyúk képében testesül meg. Szerencsére a hegyre délnyugat felől fel tudunk mászni, és a hegycsúcsokat elválasztó szakadékok fölött is át lehet repülni kis ügyességgel. Persze közben tekintsük meg a helyi nevezetességet, és vigyázzunk a többiekre. Ha ezzel megvagyunk, építsük ki a jól bevált bázisunkat (mivel itt nem szűkölködünk a helyben, próbálkozhatunk erőmű és nagy tornyok építésével, de Recycler helyett inkább Silót csináljunk, mivel nincs gejzírünk). Pilótáink számára szükség lesz egy barakkra is. Ha elég gyorsan sikerül sereget kovácsolni, van időnk a vörösök bázisának elpusztítására. A hamarosan megérkező transzportból, ha megtizedelődött volna kis csapatunk, elég a TUG-ot ártalmatlanná tenni, a többiekkel később is foglalkozhatunk. Már csak a tárgyat kell saját TUG-unkkal a bázishoz szállítani. A CCA kilövőállást nem szabad elpusztítanunk!

A tárgy információt nyújt nekünk Nexus V és Peternus harcáról, valamint megtudhatjuk, ki is volt valójában Ikarosz.

9. A versenynek vége

A megszerzett tárgy vizsgálatakor kiderült, hogy a Cthonianok legveszélyesebb fegyverei a fúriák. Mivel a vörösök előttünk járnak, minél több információt kell gyűjtenünk róluk, mielőtt bevetnék őket

Indul az offenzíva! Háttérben a Szaturnusz, elöl jelképünk, a vicsorgó blöki

ellenünk. Cél egy fúria megszerzése a Jupiter Io nevű holdján. Segítségül egy Flash cannont kapunk. Nagyon erős fegyver, de sajnos nem túl használható, mivel roppant jó étvággyal fogyasztja a munícíót.

Igen látványos küldetés a lávafolyókkal teli holdon. Sok gondunk nem lesz, ha gyorsan gyártunk pár (2-4) tankot, és már szaladunk is. Mire a CCA odaér, mi már javában visszafelé megyünk.

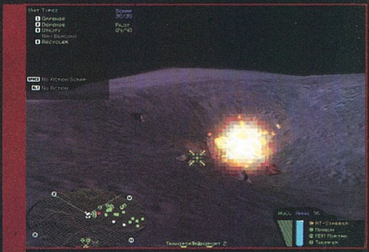
A működésképtelen fúria vizsgálatakor sok érdekes információhoz jutunk. Tudósaink örülnének, ha eljuttatnánk hozzájuk a Marson lévő bázisunkra, hátha mi is tudunk majd ilyet építeni.

10. Hozd haza!

A megszerzett fúriát el kell vinnünk a kilövőálláshoz. Természetesen nem fog tetszeni a CCA fiúknak a lopás, minden erővel azon lesznek, hogy minket akadályozzanak.

Kezdésképpen mindjárt el is lopnak a 3 TUG-unkból egyet. A többire már nagyon vigyázzunk! A navigációs bóják között terelgessük őket, de mindig előre tisztítsuk meg a következő szakaszt a CCA tornyoktól. Közben persze folyton rohangásszunk vissza a TUG-okhoz. Mire a kilövőálláshoz érünk, Ivánék már javában irtják annak védelmét. Próbáljuk megakadályozni ebben. Ha nem sikerül, újabb célpontot kapunk, de arra már tényleg nagyon vigyázzunk.

Nexus V ellenfelei a fúriák ellen létrehozták a Hidrákat. Már két idegen tárgy van a birtokunkban, de nem tudjuk mije lehet a CCA-nak.



Itt valami akkorát robbant, hogy még a 3Dfx is kikapcsolt tőle...

Épülget az első amerikai bázis a Holdon

11. Magányos repülés

A Jupiter Europa nevű holdján Szása és társai egy kis átjátszóállomáson keresztül fontos titkokat közvetítenek hazafelé. Ezekből kell elcsípnünk valamit az egész játék egyik legnehezebb, de kétségkívül leghangulatosabb pályáján. Az adatok természetesen kódolva vannak, és dekódert csak egy CCA járműből szerezhetünk.

A követendő technika a következő: Szálljunk ki a tankunkból, majd a közelben várakozó CCA vadász fülkéjéből a távcsöves puskánkkal lőjük ki a pilótát (az a világító pötty elöl). Szálljunk be, és induljunk el északnak. A kommunikációs torony észak felé lesz, jól védett helyen. Sajnos hamar észreveszik a cselt (úgy látszik, nem túl jó az orosz kiejtésünk ☺). Ha nagyon leamortizálnák a járgányt, csak szálljunk ki és lőjünk magunknak egy tankot (könnyű azt mondani). Ha a toronyhoz érünk, egy teljes percig kell állnunk mellette (az ide érkező vadászok előszeretettel lövik ki alólunk a tankot az 58. másodperc közelében). Ha sikerült a letöltés már csak vissza kell jutnunk a tankunkhoz. Ha a feladatokat elvégezzük (meglátogatjuk keleten a rakétasilót, északon a gyárat, nyugaton a biometál-gyűjtőt) és nem lövünk senkire, akkor a letöltés végéig nem támadnak meg minket.

Az elcsípett adatokból kiderül, hogy az oroszok főhadiszállása a Szaturnusz Titán nevű holdján van. Az NSDF vezetősége már útnak is indított egy csapatot, hogy megszerezze tőlük a harmadik idegen tárgyat. Mielőtt csatlakoznánk az inváziós flottához, még egy küldetés vár ránk a jeges holdon.

Ce plane pour moi, avagy beszállás a Walkerbe

Az NSDF lépegető ugyan nem sokkal szebb vörös társánál, ám jóval hatékonyabb

12. Teljes megsemmisítés

Célunk a CCA factory elpusztítása lesz.

A gyár északon van, de eleinte csak a védelemmel foglalkozzunk. Ha már van factory-nk, gyorsan csináljunk sereget. A biometálnak szűkében leszünk, szóval tankon és tornyon kívül ne nagyon építkezzünk. Vigyázzunk, mert Szergej és cimborái a legváratlanabb pillanatban képesek a Recyclerünk melletti fennsíkot betelepíteni Howlitzerekkel. Ha elég sok (8-9) tankunk van, már senki sem állíthat meg minket.

Amíg mi a bázist pusztítottuk, a Titánon a dolgok rosszul alakultak. A kapcsolat megszakadt az odaküldött inváziós csapatokkal. Irány a Titán!

13. A három bója

Úgy látszik, Ivánék bevetették a fúriákat. A fejesek arra kérnek minket, hogy gyűjtsük össze a túlélőket, és derítsük ki, mi is történhetett.

A bázisunk felépítése viszonylag zökkenőmentesen megy. A néhány akadékoskodó CCA-t dorgáljuk meg, de egyelőre ne menjünk a bázis közelébe. Ha már mindenkit összeszedtünk egy APC-vel, pusztítsuk el a CCA bázist. Észre fogjuk venni, hogy egy épületet nem tudunk sebezni. Hamarosan kiderül, hogy néhány CCA menekült ide a megvadult fúriák elől. Szedjük össze őket is. A fúriák kemény ellenfelek, ugrándoznak, villámot szórnak, ráadásul nyomkövető rakétájuk is van,

szóval innentől kezdve kössük fel az alsóneműt. Építsünk ellenük néhány Walkert és sok tankot, de ne pazaroljuk a biometált tornyokra. Ha csak tehetjük, szálljunk át egy Bomberbe, de még jobb egy Walker splinterrel felszerelve.

Ivántól megtudjuk, hogy valóban öntudatra ébresztették a fúriákat, remélve, hogy ők nem követik el azt a hibát, amit a Cthonianok. Hát ez nem jött be...

14. Szövetség harcban és halálban

Szerjózsát és díszes társaságát immár az oldalunkon tudhatjuk. Ezen a pályán egy katlanban rekedt NSDF osztagot kell kiszabadítanunk. Kapunk segítségül egy Homokzsák rakétát, amivel ha eltalálunk egy fúriát, nem fog tudni ugrálni. Célunk minél több biometál gyűjtése, míg a főnökök kitalálják a választ a „hogyan tovább ?"-ra.

Először is az ajándék rakétát hagyjuk ott, ahol van. Sokkal hatékonyabb két olyan rakétával lövöldözni, ami sebez is, sőt szerencsés esetben egy lövéssel elintézhetjük a repülő fúriákat (sajnos a fúria tankoknak több kell). Menjünk el az egységünkért, és mindenkit vigyünk ki a katlanból. A bázist telepítsük át nyugatra. Itt már van egy torony és egy hangár. Vaszilijt és cimboráját állítsuk rá a Recyclerünk védelmére, gyártsunk még 9 Scavengert és 3 Silót, majd menjünk a dombok közé portyázni. Ha ügyesek vagyunk, túlélhetjük azt az 5-10 percet, amíg összegyűlik a 75 biometál.

Amíg a fúriákra vadásztunk, tudósaink újabb létfontosságú információkat szereztek Ikaroszról. Mivel összegyűlt egy elég nagy biometál készlet, elindulhatunk a fúriák kiirtására.

15. A szív harca

Megismertük a fúriák elleni harcmodor csínját-bínját (a fejesek szerint el kell őket csalogatni a bázis közeléből, szerintem öljük őket, ahol érjük...). A fúriák gyárát kell elpusztítanunk.

Ha egy mód van rá (és kilőtték alólunk a tankot), szálljunk át egy Walkerbe. A Walker mozsarát cseréljük le egy splinterre. A CCA csapatok eleinte csak golyófogónak jók, de mikor már Walkereket kapunk, érdemes odafigyelni rájuk. Persze az általunk gyártott támadó egységeket itt is inkább védekezésre használjuk. Ha elég gyorsak vagyunk (jó helyekre sikerül dobálni a splintereket), kb. a harmadik támadó hullám után végzünk is.

Remek munkát végeztünk, de sajnos néhány fúria megszökött előlünk és az Uránusz Achilles nevű holdjára menekült.

16. A központ meglékelése

Az Achillesen rábukkanunk a fúriák főhadiszállására. Célunk ismét a fúriák gyárának elpusztítása.

Először egy aknamezőt kell ártalmatlanná tennünk 6 torony kiiktatásával, végül a gyár energiatárolói jönnek. Itt is célszerű egy erős Walkerbe szállni. Szép ráérősen sétáljuk körbe az erőműveket, végül pusztítsuk el a gyárat. Persze előbb gyártsunk 3-4 Walkert és 5-6 tankot a bázis védelmére. Komoly gondokat okozhatnak a magas hegyek, de előbb-utóbb csak rájövünk, merre lehet menni. A tornyok többségét messziről 3-4 splinter lövéssel leszedhetjük, sajnos egyik-másik hegytetőn ücsörög, itt más technikát kell alkalmaznunk.

Mivel a tornyok az energiát a hold magjából vették, elpusztításukkal a hold instabillá vált. Egyelőre kénytelenek vagyunk a rengő felszínű holdon maradni, hogy elpusztíthassuk a fúriák utolsó erősségét.

17. A végső csata

Cél a fúriák kilövőállásának eliminálása. Sietnünk kell, a hold bármikor felrobbanhat alattunk.

Itt is egy erős védekező csapat kiépítésével kezdjünk. A célpontot ne rohanjuk le, hanem szép lassan egy időzítős mozsárral, vagy egy nagyobb hatótávolságú rakétával intézzünk el mindent. A splinter sajnos nem jó, mert az eltalált fúriák azonnal ránk támadnak (a kilövőállás körül vannak vagy tizen). Fontos, hogy ne szálljunk át Walkerbe. Az előző pályán elpusztított erőművek a hold magjából merítették az energiát, így a hold hamarosan fel fog robbanni. Egy Walker olyan, mint egy Trabant: támadni még csak-csak, de menekülni... A hold a kilövőálláson várakozó transport tornyainak elpusztulása után három perccel robban fel. Ennyi idő alatt egy tank vagy egy Bomber is éppen hogy visszaér.

Ajándékul megtekinthetjük a hold pusztulását, és egy kis animációt, mely nem sok jóval kecsegtet a jövőre vonatkozólag...

Most pedig következzenek az orosz oldal küldetései. Érdekes módon – bár a játék az NSDF-re lett „kihegyezve" (több a küldetés, jobb a sztori) – a CCA küldetései sokkal nehezebbek lesznek.

Tippek

- *A splinter a legerősebb fegyver. Még mozgó célpont ellen is hatásos. Ha csak tehetjük, használjuk.*
- *Ne használjunk különböző rakétákat, ha vadászni megyünk. Két egyforma sokkal erősebb.*
- *CCA küldetéseknél vegyük figyelembe, hogy a muníció nincs ingyen. Inkább építsünk Supply-t és Hangart, és járjunk vissza töltögetni.*
- *A tankok a legjobbak, de fúriák ellen célszerű 1-2 Walkert is a bázis mellé telepíteni.*
- *Ha fúriák támadnak, ne vesződjünk tornyok építgetésével.*
- *A Comm Sat Tower csak pénzkidobás. Ez a játék inkább szimulátor jellegű...*

Alien Relic-szállító konvoj a festői Io holdon

A CCA lépegető mozgása nem nevezhető ugyan kecsesnek, de a tűzerő elsöprő

CCA küldetések

1. A rajtaütés
(A 7. NSDF-fel párhuzamos)

Célunk egy NSDF Recycler elpusztítása. Álljunk neki 5-6 torony építésének, majd csináljunk Armory-t, Supply-t, Hangart. Eddigre már valószínűleg útnak indult az amerikai konvoj. Hívjuk utánuk a lépegetőnket, majd csoportosítsuk a tornyainkat oda, ahol ki fog jönni a Recycler (ezt recsegős kiejtésű barátunk szóban közli). Ha ügyesek voltunk, nem sok túlélő marad. Vegyünk magunkhoz egy splintert, és a tornyokkal álljuk el a kanyon kijáratait. Az első támadó hullám után robogjunk el északkeletre, és a splinterből szórjuk meg az NSDF bázist.

2. Kényes küldemény
(A 8. NSDF-fel párhuzamos)

Célunk a nagy szovjet tudós, Csesztikov tábornok evakuálásának fedezése. Taktikánk egyszerű lesz: csináljuk mindig, amit a gép mond. Célszerű két transzportnak beállítani, hogy a harmadikat kövesse, így csak egy járműnek kell parancsokat osztogatni. Az egységeinket állítsuk ennek az egy járműnek a védelmére, és szépen sorban vezessük a konvojt bójától bójáig. Komoly gondot csak a hegytetőn álló löveg okozhat, ennek elintézéséig küldjük egy bójával hátrább a konvojt.

Bázisunk kezd kimondottan komfortos lenni

Csendélet halálra ítélt vörös csillagos vadásszal és katapultáló pilótával

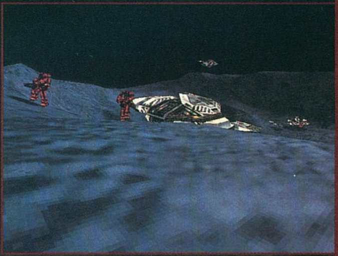
3. A gonosz Battalion
Egy Recyclert kell elpusztítanunk. Induljunk el az amerikai bázis felé. Ha felderítők közeledének, forduljunk vissza, és induljunk el egy másik útvonalon. A Recyclert néhány jól irányzott lövéssel küldjük a másvilágra, majd robogjunk vissza a bázisunkhoz. A visszafelé vezető úton is vigyázzunk, ne álljunk le harcolni, mert könnyen otthagyhatjuk a fogunkat.

4. Io hídja
Gyorsan ültessünk egy Armory-t valamelyik gejzírre, majd álljunk neki tankokat gyártani. Közben rohanjunk el a hídhoz. Dorgáljuk meg a szembejövő fiúkat, és pusztítsuk el a híd mellett álló löveget néhány jól irányzott lövéssel (közben próbáljunk nem leesni a hegyről...). Kérjünk egy splintert az Armory-ból, meg egy kis utánpótlást, és intézzük el a híd túloldalán még álló épületeket.

5. Harc a magaslatért
Szedjük le a dombról a két löveget, a lépegetőt és a tornyot. Ha elég gyorsak voltunk, nem sok újjáépíteni valónk lesz. Tartsunk egy kis bemutatót a bázis elleni támadásból. (Fel sem kell mászni, elég a domb alól megszórni a fennsíkot splinterrel.)

6. Tisztogatás
Robogjunk le a domboldalon, és gyorsan intézzük el az aknatelepítőket. Irtsuk ki a már lepakolt aknákat. A Walkereket hagyjuk hátul védekezni, mi pedig egy splinterrel a kezünkben látogassuk meg az NSDF bázist.

Ivánék átmennek támadásba! Még nem tudják, hogy nincs esélyük...



...de amikor gyalogosan kell, hogy folytassák az offenzívát, már sejtenek valamit

Kész a nyolcadik küldetés - mindjárt jön a mese Ikaroszról

7. A bázis veszte
Igen nehéz dolgunk lesz, elsősorban a gyorsaságunkon fog múlni minden. Először is szedjük le a tornyokat, és mindent, ami mozog. Gyorsan hívjuk az APC-t, majd küldjük el, és lőjük szét az amerikai bázis szívét.

8. Mindent vagy semmit
Itt már fúriákat is használhatunk, de nem igazán lesz rájuk szükségünk. Gyorsan csiholjunk össze egy erőteljes defenzív csapatot (9 tank), fogjunk egy splintert és hajrá...

Hangyaboy

PC ZED TOTÓ

Küldd be a 13+1-es tippet, és bármely játékhoz kapcsolódó 5–10 mondatos „Más véleményedet"! A helyes megfejtők írásait leközöljük a lapban, és értékes nyereményeket, játékprogramokat sorsolunk ki közöttük!

Tippjeiteket várjuk a 1518 Budapest Pf:27, vagy a compo@zed.hu címre!

A borító belső oldalán meghirdetett új előfizetési akciónkhoz kapcsolódóan, minden száz új előfizetőnk közül kisorsolunk egyet, aki(t):

■ **Meghívunk a szerkesztőségbe, és egy napig vendégül látjuk...**

■ **Megismerheti a ZED munkatársait, és az újság készítésének kulisszatitkait..**

■ **Kipróbálhatja a legújabb, megjelenés előtt álló játékokat, amelyekről írunk...**

■ **Extra meglepetés-ajándékot kap...**

Talán TE leszel a szerencsések egyike...?

1. Mi a teljes neve Larrynek, a játékhősnek?
   - 1 Larry Jackson
   - 2 Larry Laffer
   - X Larry Lee Lewis

2. Melyik játéksorozatnak van a legtöbb része?
   - 1 Ultima
   - 2 Might and Magic
   - X Wizardry

3. Melyik játék hőse Kane?
   - 1 Mortal Kombat
   - 2 Space Bunnies Must Die
   - X Command and Conquer

4. Melyik film alapján készült már számítógépes játék?
   - 1 Szárnyas fejvadász
   - 2 Miss Daisy sofőrje
   - X Forrest Gump

5. Hol rendezték az idei E3-t?
   - 1 Los Angeles
   - 2 Dallas
   - X Atlanta

6. Melyik játék készítői magyarok?
   - 1 Diablo
   - 2 Imperium Galactica
   - X Quake

7. Melyik játék játszódik Star Wars környezetben?
   - 1 Force Commander
   - 2 Wing Commander
   - X Panzer Commander

8. Kinek a novelláján alapszik a Starship Titanic sztorija?
   - 1 Douglas Adams
   - 2 George Lucas
   - X Stephen King

9. Melyik John Romero cége?
   - 1 Lionhead
   - 2 Firaxis
   - X Ion Storm

10. Melyik játékot készíti a Westwood Studios?
    - 1 Sim City 2000
    - 2 Dune 2000
    - X Eurofighter 2000

11. Melyik együttes zenél a World Cup 98-ban?
    - 1 Chumbawamba
    - 2 Aerosmith
    - X Backstreet Boys

12. Kinek híres „beszólása" a „YIKES!"?
    - 1 Lara Croft
    - 2 Duke Nukem
    - X Guybrush Threepwood

13. Mi a Total Annihilation első kiegészítő CD-jének a címe?
    - 1 Total Destruction
    - 2 Arm Armies
    - X Core Contingency

13+1. Melyik híres filmben szerepel egy ZED nevű rendőr?
- 1 Ponyvaregény
- 2 A bárányok hallgatnak
- X Rendőrakadémia

FOCI VB JÁTÉK

Véget ért az évezred utolsó futball-világbajnoksága, húsz év után újra a házigazda ország csapata nyert, a világ legjobbjaként számon tartott Brazília emberelőnyös helyzetben is csak szenvedett a döntőben, a titkos esélyesek közül egyedül a horvátok jutottak el a legjobb négyig...
Ilyen szalagcímektől harsog mostanában a világsajtó, nekünk azonban külön apropónk is van, hogy a VB-nek szenteljünk egy oldalt. Amint azt legutóbbi számunkban olvashattátok, az Ecobit Kft.-vel és az Electronic Arts-szal közösen rendezett játékunk nyertese, Örkényi Tibor is kiutazhatott a VB-re és élőben láthatott egy mérkőzést. Hazaérkezése után franciaországi élményeiről beszélgettünk vele.

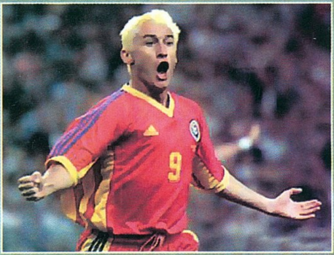
□: *Melyik meccsen voltál kint?*

Tibor: A csoportmérkőzések utolsó fordulójában a Románia-Tunézia találkozón, Párizsban a Saint Denis stadionban. Sajnos nem volt túl nagy tétje a mérkőzésnek („csak" a románok csoportelsősége, és hogy összejön-e a nyolcaddöntőben az angol-argentin rangadó), de éppen ezért jó focit láthattunk a végül döntetlenre végződött meccsen.

□: *Jól emlékszem, hogy ez volt az a meccs, ahol a román csapat tagjai sárgára festették a hajukat?*

Tibor: Igen, először mindenki megdöbbent, de aztán jól szórakoztunk rajtuk... Bár én a tunéziai szurkolók közelében voltam, rengeteg hasonlóan kifestett román szurkolóval találkoztam.

□: *Tényleg, te kinek szurkoltál?*



Tibor: Nagy brazil drukker vagyok (szomorú is voltam a döntő után), de itt a csoportmeccsen – ahogy a semleges szurkolók többsége – az esélytelenebbnek, azaz Tunéziának.

□: *Milyen volt a hangulat a meccsen, és egyáltalán a VB-n?*

Tibor: Mindent felülmúló... Legalább ötvenezren voltak a stadionban, és a magyar bajnoksághoz szokott ember számára egészen hihetetlen szurkolást produkált a két drukker-tábor. A „mexikói hullámzásnak" valami fantasztikus hangulata van! Ráadásul a szurkolók nem voltak elkülönítve egymástól, voltak olyan szektorok, ahol vegyesen ültek románok és tunéziaiak – és mégis a legkisebb incidens nélkül zajlott le a meccs! Később találkoztam brazilokkal is a városban – hát ők aztán tudnak hangulatot csinálni! Alig pár százan lehettek, mégis azt hittem, Rióban vagyok...

□: *Ha már itt tartunk, mit szólsz a döntőhöz?*

Tibor: Nem értem, mi történt a brazilokkal, teljesen szétesett a csapat, nagyon gyengén játszottak. Bár, meg kell hagyni, a döntőben látott francia csapat ellen egy csúcsformában levő Brazíliának sem lett volna sok esélye... megérdemelten nyertek a házigazdák. Talán majd négy év múlva...

□: *Azt hiszem, ez jó lesz végszónak is. Akkor 2002-ben újra találkozunk?*

Tibor: Hát, ha lesz majd a ZED-ben World Cup 2002-játék, egy biztos pályázótok már van...*

Windows '98

Mindig meglehetősen nagy port kavar, ha egy új operációs rendszer jelenik meg. Szinte mindenkiben kérdések tucatjai merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy érdemes-e átállni az új rendszerre és, hogy ez milyen következményekkel jár. Mivel a Windows 98 magyarországi megjelenése a küszöbön áll, ezzel a témával kapcsolatban is akad bőven tisztázni való. Most néhány olyan kérdésre adunk választ, amely valószínűleg sokakat foglalkoztat.

Mik az alapvető újítások Win98-ban?

ZED: Mindenek előtt tisztázni kell azt a dolgot, hogy a Win98 közel sem okoz akkora változást, mint a Win95 tette annak idején. A Win98-at inkább úgy kell elképzelni, mint a Win95 sok újítással ellátott változatát. Nos, ez azért nem jelenti azt, hogy a kódon nem változtatott jelentősen a Microsoft, de ha valaki ragaszkodik a jól bevált kezelőfelülethez, akkor használhatja továbbra is azt. Ami azonban lényeges, hogy az egész operációs rendszert megpróbálták Webes alapokra helyezni. Ha kinyitjuk a My Computert, nem egy sima ablak jelenik meg hanem egy Exploreres ablakban jelennek meg a meghajtók. Továbbá integrálva lett a Win 98-ba az Internet Explorer, az Outlook Express (egy levelezőprogram) és még számos internetes alkalmazás. Véleményem szerint a Microsoft ezt az operációs rendszert úgy kívánta kiadni, hogy 100%-osan elő van készítve az internet használatára. Jócskán bővült a támogatott hardverek listája is, a Win98 ismeri a 3D-s gyorsítókat, a DVD-t az AGP-s videókártyákat, az USB-t. Használja a FAT32-t, támogatja az ACP-t (ez egy fejlettebb energiagazdálkodási mód, az LX-es és a BX-es alaplapok használják). Jól kezeli a 2000. év problémáját. Található egy FAT32 konverter a Win98-ban, amely anélkül, hogy a programok elvesznének átkonvertálja a harddisket FAT16-ról 32-re. Lehetőség van a desktopot és ezáltal a kezelőfelületet változtatgatni, és így egy olyat létrehozni amely eltér a Win95-ben megszokottól. Használható az aktív Desktop vagy a Channel Bar.

Mi a Win98 hardverigénye?

ZED: A Microsoft egy 16 MB-os 486-os PC-t ad meg minimum konfigurációnak, de az igazság az, hogy valamilyen Pentiumos gép és 32 MB az, ami már elegendőnek bizonyul. Tapasztalataim szerint legalább P166 és 64 MB RAM szükséges ahhoz, hogy minden tökéletesen menjen. Awhinchesteren kb. 180 Mbyte helyet foglal.

Nehéz-e Win98-at installálni és mi történik a régi rendszerrel?

ZED: Az installáció roppant egyszerű: lehetőség van DOS-ból vagy az előző Windows-verzió alól telepíteni. Egy stabil, átlagos sebességű gépen kb. 35-45 perc idő elegendő az installhoz. Nagyszerű dolog, hogy miután minden telepítéshez szükséges paramétert megadtunk, a gépet akár ott is lehet hagyni, és a Win98 magától befejezi az installt. Ha előzőleg használta valaki a Win95-öt, érdemes a telepítést Windows-környezetből elvégezni, hiszen ekkor a régi rendszer szinte összes tulajdonsága megmarad.

Lehetőség van-e a Win98-ról a Win95-re visszatérni?

ZED: Igen. A telepítés során a Win98 felajánlja, hogy elmenti a régi rendszert, ha erre a kérdésre igent válaszolunk, a jövőben bármikor visszaállíthatjuk az installálás előtti állapotot. DE! Ha a Win95 olyan verziója volt a gépen, amely nem ismerte a FAT32-t és időközben a FAT32 konverterrel a harddisk át lett alakítva, akkor már nincs lehetőség visszatérni a régi rendszerhez.

Gyorsabb-e a Win98 az elődjénél?

ZED: Igen! Sokkal jobb lett a Win98 memória, harddisk és ezáltal virtuális memória kezelése, mint a Win95-é és ezáltal a sebesség is megnövekedett.

Stabilabb-e a Win98, mint a Win95?

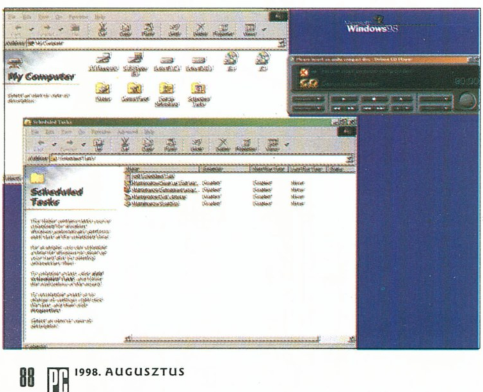
ZED: Igen! Ez legjobban akkor érzékelhető, ha egy program kifagy, akkor nem rántja magával az egész rendszert. Számos, a Win95-ben jól ismert és roppant bosszantó hibát javították ki. Megszűnt a CD olvasók tipikus hibája, ami akkor jelentkezett, ha olvasás közben a lemez ki lett véve. Régebben ekkor az egész rendszer resetelt, most ez ki lett javítva.

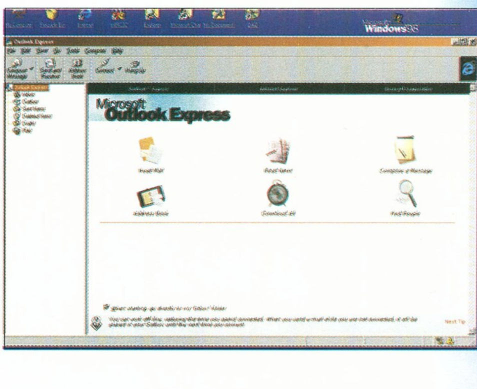
Kompatibilis-e a Win98 a Win95-ös illetve a DOS programokkal?

ZED: Igen. Azok a programok, amelyek Win95 alatt mentek, Win98 alatt is minden további nélkül futni fognak, bár minden bizonnyal lesz néhány kivétel, de a túlnyomó részükkel nem lesz semmi gond. Ugyanez igaz a DOS programokra is.

Használhatom-e továbbra is a kedvenc Webböngészőmet és levelezoprogramomat?

ZED: Sokan idegenkednek a Win98-tól a nagy port kavart integrált Explorer miatt. Az a tévhit járja, hogy nem lehet más Web Browsert használni. Ez nem igaz! Mindenki





azt a böngészőt és levelezőprogramot használhatja, amelyiket szeretné. Igaz, hogy az Explorert nem lehet kiirtani teljesen a rendszer alól, de ennek az az oka, hogy a Microsoft próbálta minél közelebb hozni egymáshoz a Web és az operációs rendszer kezelőfelületét.

Milyen internetes bővítések vannak a Win98-ban?

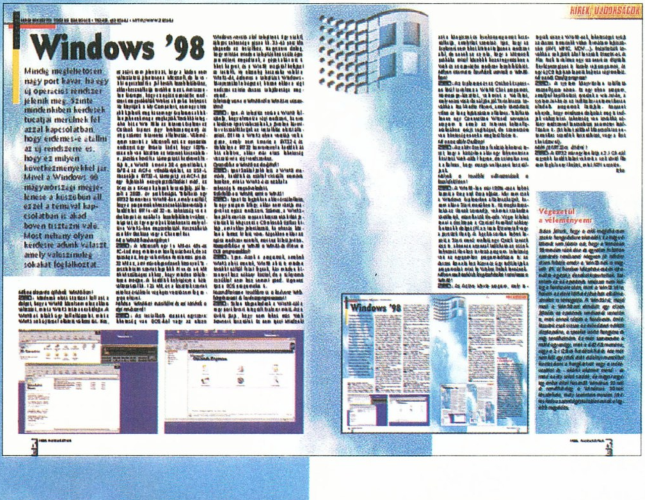
ZED: Az Exploreren és az Outlook Express-en kívül tartalmaz a Win98 Chat programot, homepage-készítőt, valamint a Walletet, mely netes vásárlásnál jön jól. Tartalmazza továbbá a Real Audio Playert, amely tömörített videó és hang lejátszására alkalmas. Található benne egy Connection Wizard nevezetű program is amely az internet bekonfigurálásához nyújt segítséget, de szerencsére van lehetőség ennek a megkerülésére is.

Mi az az aktív Desktop?

ZED: Az aktív Desktop funkció lehetővé teszi, hogy a háttérben akár egy folyamatosan frissített Web-oldal legyen, de szimplán arra is alkalmas, hogy mozgó wallpapert használjunk.

Melyek a további változtatások a kezelőfelületen?

ZED: A Win98-ban már 100%-osan helyet kapott a Drag and Drop eljárás. Már nem csak a Windows Explorerben alkalmazhatjuk, hanem akár a Start menüben is. Itt meghatározható az ikonok sorrendje, valamint szabadon törölhetők, másolhatók ide-oda. Végre ki lehet tenni a desktopra a Control Panelből néhány fontosabb dolgot (Pl. az Install/Uninstall vagy a Joystick ikont). A legalsó sorban helyet kapott a Start menü mellett egy Quick Launch rész is, ahonnan azonnal indítható az ott elhelyezett ikonhoz tartozó program. Lehetőség van az egygombos programindításra is: az összes ikon alá lesz húzva és úgy indíthatjuk a programokat mint ha Webes linkek lennének.



Milyen multimédiás kiegészítéseket tartalmaz a Win98?

ZED: Az Active Movie program, mely integrált része a Win98-nak, lehetőséget nyújt az összes ismertebb videó formátum lejátszására (AVI, MPEG, MOV...). Beépítették továbbá a sok játék által használt DirectX-et. A Plus Pack tartalmaz egy scannert és digitális fényképezőgépet is kezelő rajzprogramot, és egy új CD lejátszó kapott helyet a régi mellett.

Mi az MS Config program?

ZED: A system könyvtárban található msconfig.exe néven. Ez egy olyan program, amellyel bepillantást nyerünk a win.ini-be, a system.ini-be és az indításkor automatikusan elinduló programok listájába. Roppant előnyös, hogy mindezen dolgokat meg is tudjuk változtatni. Lehetőség van továbbá néhány rendszerrel kapcsolatos paraméter beállítására is. (itt lehet például kikapcsolni az automatikus scandisk használatot, vagy a fast shut downt).

Miért jó FAT32-re áttérni ?

ZED: A FAT32 már egyben látja a 2.1 GB-nál nagyobb harddiskeket valamit a sok rövid file nem foglal annyi helyet, mint FAT16 esetén.

Végezetül a véleményem:

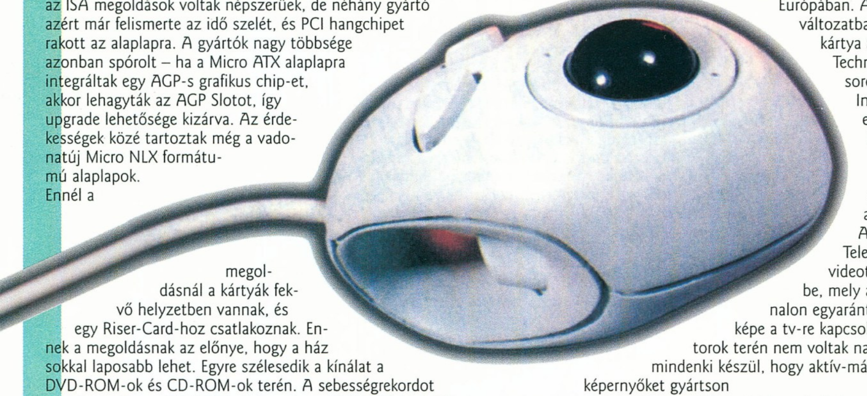
Biztos feltűnt, hogy a cikk meglehetősen pozitív hangvételűre sikeredett. Ez még véletlenül sem jelenti azt, hogy a Windows 98 minden idők első és egyetlen hibátlan operációs rendszere! Megvan jó néhány olyan hibája amely a Win95-nek is megvolt (pl. új hardver telepítése esetén újraindítja a gépet), de sokat kijavítottak. Szerintem ez az operációs rendszer nem kullog a hardware után, mint a Win95 tette, hanem az előre látható jövőbeli alkalmazásokat is támogatja. A Win95-tel, majd most a Win98-cal elindult egy olyan fejlődés az operációs rendszerek vonalán is, mint annak idején a hardverén. Emlékezzünk csak vissza az autodetect nélküli alaplapokra, a speaker visító hangjára és még sorolhatnám. Ez már szerencsére a múlté ugyanúgy, mint a 640 KB memória, vagy a 2.1 GB-os harddisk-határ. Ma már nem kell egy játék előtt oldalnyi menükből kiválasztani a hangkártyát vagy a videovezérlőt és – akárki akármit mond – ez mind az oly sokat szidott, de mégis rengeteg ember által használt Windows 95-nek és remélhetőleg a Windows 98-nak köszönhető, mely szerintem minden játékos kedvű számítógéptulajdonosnak a legjobb megoldás.

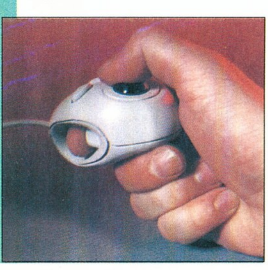
Echo

COMPUTEX HÍREK

A Computex a világ harmadik legfontosabb számítástechnikai kiállítása a Comdex és a Cebit után, melyet idén június 2 és 6 között rendeztek meg Taiwan fővárosában, Taipeiban.
A hagyományoknak megfelelően a cégek az igazi nagy újdonságaikat már korábban a Cebiten vagy a Comdexen ellövöldözték, így itt csak apróbb érdekességeket mutattak be.
Grafikus kártyák: A grafikus kártyagyártók többsége Nvidia, Intel, S3, Trident és SIS chipsetekre épülő kártyákat mutatott be, melyeket többnyire 4 vagy 8 mega memóriával láttak el. Szinte minden gyártó igyekezett beszállni a 3D gyorsítók piacára is, legtöbbször Voodoo 2 alapú kártyákkal, de voltak speciális Windows NT-re szánt, OpenGL gyorsítók is. Nagyon népszerű extra funkció volt a DVD lejátszás, melyet pl. a CTS kétféle kivitelben is kínált: egy saját, alapban 2D/3D gyorsító chipsetbe beépítve, és egy külön kis dekóder-chipben, melyre olcsó PCI-os DVD-lejátszó kártya építhető.
Alaplapok: Egy taiwani kiállításon mi máson lehetne a legnagyobb hangsúly, mint az alaplapokon. Az összes fontos gyártó képviseltette magát, de igazi nagy újdonságok, technológiák nem voltak láthatóak. Említésre méltóak a következő trendek voltak: szinte mindenki kínált 08/15-alaplapokat Intel 440LX és BX chipsettel, és számos gyártó hozott ki az olcsó EX chipsettel Micro-ATX szabványú (284x244 mm) alaplapokat. Ezeken csak kb. 4 slot számára van hely, melyek többnyire egy AGP, 3 PCI és még egy AGP szoktak lenni. Az EX chipkészlet mindössze kettő DIMM foglalatot képes ekezelni, így a kis méret ellenére is marad szabad hely az alaplapon. Ezt használták ki a gyártók AGP grafikus chip és esetleg hangchip alaplapra integrálására. Az utóbbinál az ISA megoldások voltak népszerűek, de néhány gyártó azért már felismerte az idő szelét, és PCI hangchipet rakott az alaplapra. A gyártók nagy többsége azonban spórolt – ha a Micro ATX alaplapra integráltak egy AGP-s grafikus chip-et, akkor lehagyták az AGP Slotot, így upgrade lehetősége kizárva. Az érdekességek közé tartoztak még a vadonatúj Micro NLX formátumú alaplapok.
Ennél a megoldásnál a kártyák fekvő helyzetben vannak, és egy Riser-Card-hoz csatlakoznak. Ennek a megoldásnak az előnye, hogy a ház sokkal laposabb lehet. Egyre szélesedik a kínálat a DVD-ROM-ok és CD-ROM-ok terén. A sebességrekordot jelenleg a 40x-es CD-ROM-ok és a 4x-es DVD-ROM-ok érik el. Az új drive-okat szinte kizárólag EIDE interface-szel dobják piacra, így már SCSI rendszerekhez szánt EIDE interface-kártyákat gyártó cég is megjelent...
A tv-kártyák gyártói a Windows 98 megjelenésével kissé gondba kerültek, mert a Microsoft a Windows 98-ba csak NTSC-lejátszót és Intercast, Internet/TV kapcsolatot rakott bele – a PAL változatokat a gyártók programoztathatják maguknak. Ez azt jelentette, hogy az ígéretek szerint mindenki kb. 2 hónap múlva jelenik meg kártyájával Európában. Az egyetlen PAL változatban is működő kártya az Animation Technologies LifeView sorozata volt, de az Intercast támogatás ennél is hiányzott.
A perifériák terén a Cebit-hez hasonlóan itt is dominálták a CCD-kamerák. A Leadtek pl. egy TeleEye nevű videotelefont mutatott be, mely analóg és ISDN vonalon egyaránt használható, és a képe a tv-re kapcsolható rá. A monitorok terén nem voltak nagy újdonságok, mindenki készül, hogy aktív-mátrix képernyőket gyártson
A Leoptics standján azért bemutattak egy érdekes monitort egy hozzá kapcsolt USB-modullal. Erre további USB egységek kapcsolhatók, és rajta keresztül szabályozhatók a monitor beállításai. Valódi érdekesség volt a képen is látható Ring Mouse, melyet főleg notebook tulajdonosoknak szánnak a készítők, de realtime stratégiai játékok kedvelői is profitálhatnak belőle. A végére maradt egy friss bejelentés: a Rise Corporation (Santa Clara, USA) egy új Socket 7 kompatibilis, x86 processzor fejlesztésébe kezdett. Az MP6 első prototípusai már futnak Windows 95 alatt, és a cég Pentium II teljesítményt ígér, alacsonyabb energiafelhasználás mellett. A tervek szerint a cég igen alacsony piaci áron kívánja értékesíteni az új processzort.

A KIÁLLÍTÁSON SZINTE MEG SEM LEHETETT MOZDULNI A TÖMEGTŐL





AZ EGÉR ÉS A TRACKBALL KERESZTEZŐDÉSÉBŐL LÉTREJÖTT ÚJ ESZKÖZ KEZELÉSE ELSŐRE KISSÉ BONYOLULTNAK TŰNIK

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!

ACOMP INTEL PENTIUM II 300

- PENTIUM II 440LX ALAPLAP
- INTEL PENTIUM II PROCESSZOR, 300MHZ
- 64MB SDRAM, BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 4300MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- 32X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA
- 2 DB AKTÍV HANGFAL
- S3 VIRGE DX PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- ATX MIDITORONY
- MICROSOFT KOMPATIBILIS EGÉR
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA

NETTÓ ÁR: 169.900,- FT

AJÁNLATUNK:

- 15" PANASONIC T5F68(70KHZ,0.27DOT) MONITOR, 2 ÉV GAR.

NETTÓ ÁR: 49.992,- FT

ACOMP INTEL PENTIUM 233 MMX

- PENTIUM TXPRO ALAPLAP, 512KB CACHE
- INTEL PENTIUM MMX PROCESSZOR, 233MHZ
- 64MB EDO RAM BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 3200MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA
- 2 DB AKTÍV HANGFAL
- S3 VIRGE DX PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- MINITORONY
- MICROSOFT KOMPATIBILIS EGÉR
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA

NETTÓ ÁR: 109.900,- FT

AJÁNLATUNK:

- 14" LICOM DIGITÁLIS (1024X768, LR/NI) MONITOR, 3 ÉV GAR.

NETTÓ ÁR: 25.992,- FT

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE INGYENESEN TELEPÍTÜNK DOS-T, RAJZPROGRAMOT, VÍRUSÍRTÓT, DOS NAVIGÁTORT ÉS 150MB JÁTÉKPROGRAMOT!

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ PROCESSZOR, 32MB RAM, 512KB CACHE
- 3200MB MEREVLEMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHAJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 2MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, INFRA PORT, AUDIO BEMENET, BEÉPÍTETT SZTEREÓ HANGSZORÓK, KÜLSŐ MONITOR, NYOMTATÓ, 2 SOROS PORT, GAMEPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁSKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTVE
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAP GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 349.900,- FT

AJÁNLATUNK:

- 4100MB MEREVLEMEZZEL
- 56600BPS PCMCIA VOICE FAX-MODEM KÁRTYÁVAL

NETTÓ ÁR: 379.900,- FT

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL! HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN ÉVI 25% KAMAT.

3DFX VOODOO 4MB GRAFIKUS GYORSÍTÓKÁRTYA 14.992,- FT

ACOMP SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

HTTP://WWW.ACOMP.HU

ACOMP PEST:	1134 BUDAPEST, RÓBERT KÁROLY KRT. 68.	TEL./FAX: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2.	TEL./FAX: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 BUDAPEST, SZENTMIHÁLYI ÚT 131.	TEL./FAX: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (FRISS ÁRJEGYZÉKÜNK LEKÉRHETŐ)

NYITVATARTÁS: HÉTFŐ-PÉNTEK: 9.00-17.00, SZOMBATON: 9.00-13.00

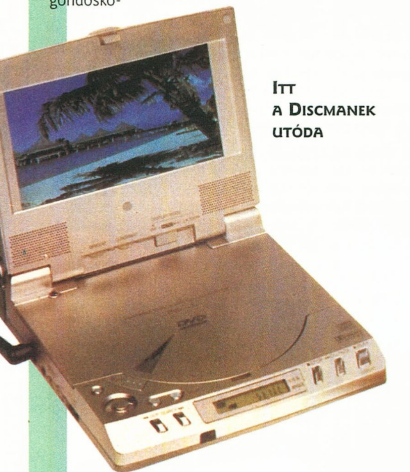
A PÓLUS CENTERBEN A HÉT MINDEN NAPJÁN 10-20 ÓRÁIG, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG

AZ ÁRAK VÁLTOZTATÁSÁNAK JOGÁT FENNTARTJUK!

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

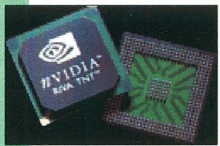
PANASONIC MOBIL DVD LEJÁTSZÓ (DVD-L10)

A DVD a nehézkes start után lassan kezd felpörögni, egyre több film és hozzá kapcsolódó termék jelenik meg a piacon – ezek egyike a Panasonic mobil DVD-playere. A DVD-L10-be egy 5.8 inch-es, wide formátumú színes LCD-t építettek be, de mindkét képernyő-üzemmódot (4:3 és 16:9) támogatja. Egy beépített 10-bites video DAC gondoskodik a tiszta képről, míg egy 96 KHz-es, 24-bites DAC a kristálytiszta hangzásról. Hangzás terén egyébként elég kimagaslót alkottak a Panasonic mérnökei: két beépített hangfal, és a fülhallgató-kimenet mellett újdonságnak számít a Panasonic Virtual Surround System, mely a Dolby Digital hangzást szimulálja. A DVD-L10-nek egyetlen gyengesége van, az ára, mely 1200 dollár körül mozog jelenleg.



ITT A DISCMANEK UTÓDA

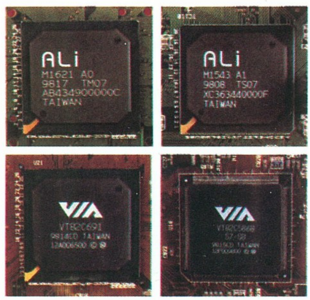
ALTERNATÍV PENTIUM II CHIPSETEK



A RIVA TNT "LELKE"

Az Intel eddig egyeduralkodónak számított a Pentium II processzorok és chipsetek kategóriájában. Ez többek között annak volt köszönhető, hogy az Intel a Pentium II-t rengeteg védjeggyel bástyázta körül. Ezek közül a legfontosabb a Pentium Proban és a Pentium II-esekben egyaránt használt GTL+ protokoll-t védő védjegy. Erre a protokollra szóló licensz nélkül egyetlen gyártó sem hozhat ki chipsetet Pentium II-es processzorokhoz. Ezt a licenszet azonban az ALI, a VIA és a SIS is megszerezte időközben, így nyitva áll az út a Pentium II klón-chipsetek előtt. Az előbb leírtak alapján azt gondolhatnánk, hogy hamarosan tele lesznek az új chipseteken alapuló alaplapokkal a szaküzletek, de ennek azért akad még akadálya. A híresztelések szerint például az alaplapgyártóknak a szintén levédett Slot 1 használatáért kell alaplaponként 2 és 5 dollár közötti összeget fizetniük. Az Intel válasza erre az volt, hogy aki licenszelt P6-chipsetet használ, annak nem kell díjat fizetnie, aki viszont nem így járt el, annak az Intel-től egy speciális licenszet kell igényelnie. Az azonban nem ismert, hogy mely chipsetek licenszeltek – csak az Intel saját gyártású chipsetjei, vagy van köztük más is? Az alaplapgyártók ebben a kétes helyzetben a kivárás taktikáját választják, nehogy szembekerüljenek az Intel-lel. Mindegyikük készít az új chipsetekre épülő alaplapokat, de nem akarnak elsőként kijönni vele, csak a PC-Chips vállalta, hogy piacra is dobja új alaplapjait augusztusig. Ennek ellenére a klón-chipsetek megérkeztek, az Intel BX chipsetének funkciót és teljesítményét hozzák az EX chipsetnél jóval alacsonyabb áron. Mindegyik tudja a 66 és 100 MHz-es buszsebességet, maximum 5 darab PCI-Master slotot támogatnak, ismerik az ECC hibajavítást, és az EX által megengedett 2 DIMM foglalat helyett az Archie (SiS) 3 , míg az Aladdin Pro II (Ali) és az Apollo Pro II (VIA) négy-négy foglalatot képesek lekezelni. Eddig a SIS Archie még csak korai prototípus változatban létezett, de az Apollo Pro II-n és az Aladdin Pro II-n már csináltak egy-két tesztet, melyek alapján az Aladdin Pro II a memóriát a BX chipset körüli teljesítménnyel érte el, míg az AGP adatátvitel egy kicsit elmaradt a BX chipsetnél megszokottól.

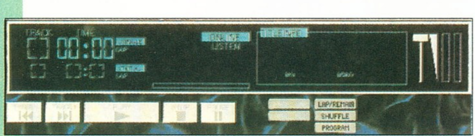
Az Apollo Pro II nagyon megbízhatóan, fagyásmentesen működik már prototípusként is, de teljesítménye érezhetően alatta marad a BX chipsetének. Az Apollo Pro II-be azonban egy igen jó memória-interface került, mely 100 MHz-es CPU-frekvencia mellett is képes 100 vagy 66 MHz-en hajtani a memóriát. Ez azért előnyös, mert nem kell új PC100 RAM-modulokat vásárolnunk hozzá, azaz régi SDRAM moduljainkat továbbra is használhatjuk. A teljesítmény ekkor az alkalmazások szintjén csak kb. 5%-kal marad el a 100 MHZ-en hajtott RAM mellett várhatótól, ami egészen elfogadható. Az elmúlt számban már írtunk az Intel várható újdonságairól, melyek egy része (pl. Whitney és Camino chipsetek) egyértelmű választ jelentenek a klón-chipsetek megjelenésére. A klón-gyártók sem fogytak ki azonban most bemutatott újdonságaikkal az eredeti ötletekből. Az Ali következő dobása a „nem várt nevű" Aladdin Pro III lesz, mely a Whitney-hez hasonlóan beépített AGP grafikát fog tartalmazni. Jelenleg az AGP 2x üzemmód támogatását ígérik, de emellett bele szándékoznak rakni egy ATA-66-interface-t és soros 1394-busz támogatást is. A VIA eddig nem hozott nyilvánosságra olyan terveket, melyekben AGP grafika integrálásáról lenne szó. Az Apollo Pro+ a tervek szerint AGP 4x támogatást és egy 1394-interface-t tartalmaz. A SiS még ebben az évben ki akar jönni a piacra az Eagle chipsettel (SiS5603), melyben már találhatunk beépített 3D gyorsítót is. Ezzel egy időben várható a Sindbad (SiS5599), mely Socket7-alapú lesz, támogatja a 100 MHz-es busz-órajelet, és fontos megemlíteni a beépített AGP gyorsítót is. A jövő év elejére tervezik a Trojan (SiS5604) befejezését, mely a Caminohoz hasonlóan AGP 4x és ATA-66 támogatást tartalmaz, emellett felszerelik beépített grafikus gyorsítóval is.



TAIWAN LEGKELENDŐBB EXPORTCIKKEI

MUSIC-ON-DEMAND

Németországban a Deutsche Telecom, a T-Online üzemeltetője egy új szolgáltatás tesztelését végzi. ISDN vonallal és T-Online előfizetéssel rendelkező felhasználók számára kínálja a Music-on-Demand szolgáltatást, mely mint neve is mutatja, zene letöltését fedi. Az Interneten keresztül a felhasználó bejelentkezik egy szerverre, ahol kiválogatja e „virtuális kosarába" a neki tetsző számokat, melyeket azután letölt gépére. A szolgáltatás közel sem ingyenes, hiszen a felhasználónak a zene élvezetéért több oldalon is fizetnie kell: először a telefonszolgáltatónak a telefondíjat, aztán a szerzői jogdíjat a lemezcégeknek és a szolgáltatásért magáért is, azaz a keresésért és az egyéb funkciókért. Ez azért lenne előnyös a felhasználónak, mert legálisan megtehetné, hogyha neki csak egy vagy két szám tetszik egy CD-ről, akkor csak azokat tölti le magának. A probléma csak az, hogy hiába van benne 53 nagy lemezcég kínálata a szolgáltatásban, egyes cégek a teljes CD jogdíját kifizettetik. A másik probléma a szolgáltatással, hogy a kereső rész igen gyengécske, így a normálisan elfogadható idő többszöröse szükséges ahhoz, hogy a felhasználó megtalálja a keresett számot/ előadót/ albumot/ kiadót – a telefonszolgáltató órája ketyeg, a felhasználó pedig fizet.
A zeneszámok egyébként mpeg tömörítéssel vannak eltárolva, azaz az mp3-hoz hasonló, CD-közeli minőség várható el tőlük. A Music-on-Demand még tesztfázisban van és gyerekcipőben jár. Ha az eddig említett és egyéb problémákat megoldják, akkor egy új zene-terjesztési forma lehet belőle, de addig azt hiszem marad az „mp3-azás".



Ez a felület fogja a WinAmpot felváltani?

SOUND BLASTER PCI64

Miután a Creative Labs megvette az Ensoniq-ot és a saját fejlesztésű SoundBlaster Live kártyája még távol volt a késztől, kinevezte új kártyának az Ensoniq Audio PCI kártyát, és piacra dobta némi új driverrel, Sound Blaster PCI64 néven.
A kártyán az Ensoniq ES1370 kontroller chipje dolgozik, mely nem egy valódi DSP, de azért elég sok mindent ki lehet belőle hozni. A kártya korábban nem támogatta a DirectSound és DirectSound 3D gyorsítást, de az Ensoniq szoftveresen utána-fejlesztett egy kicsit, és megoldotta ezt is, a tesztek alapján sikeresen: jó néhány 44 KHz-es wave-file egyidejű lejátszása sem jelent problémát a kártyának, hogy ez későbbi, fejlettebb programokban is elég lesz-e, az ma még kérdés. Bár a PCI64 nem A3D-kompatibilis, de a DirectSound 3D-t két- és négyhangfalas üzemmódban is támogatja, második kimenetként az egyik bemenetet használja. A kártyán nincs hardware wavetable kártyához csatoló, de nem is igen szükséges hiszen 64-hangú wavetable szintetizátort tartalmaz, és akár 8 megás hangkészlet is feltölthető rá.
Sound Blaster Live!: A Creative Labs valódi újdonsága lesz az SB Live, mellyel ők is belépnek a 3D Positional Audio piacra. A kártya az EMU 10K1 processzorra épül, melynek audio számítási teljesítménye eléri az 1000 MIPS-et. Az SB Live! 131 audio csatornát támogat, melyek közül 64 lehet teljesen függetlenül kezelhető. Két SB Live kártya együtt fog működni – az egyik számolja a hangeffekteket, míg a másik a DirectSounddal fog foglalkozni.
A Live-val együtt debütál a Cerative saját Environmental Audio eXtension API-ja, az EAX, mely egy bővítés a Microsoft Direct Sound 3D-hez, és a cég állítása szerint a fejlesztők igen könnyen és gyorsan használni tudják majd. Első hallásra az EAX az A3D konkurense lehet, vagy legalábbis annak szánják. Az első tesztekben egy 5.1 surround rendszeren próbálták ki a Live kártyát, és az EAX elég jó benyomást tett a tesztelőkre. Az SB Live-on két MIDI-port kap majd helyet, egy a midi-kezelésre, míg egy másik a joystick-interface-nek.
A kártya a nyáron várhatóan kijön, és 200 dollár alatt lesz az ára.

Végre megjelentek a PCI buszos hangkártyák

3DFX BANSHEE ÖSSZEFOGLALÓ:

Végre június 22-én a 3Dfx kiadta a sokak által annyira várt Banshee chip hivatalos specifikációját. A Banshee egy chipes megoldás lesz a Voodoo és Voodoo 2 chipsetekkel ellentétben. Ez lesz a 3Dfx első saját 2D/3D gyorsító-chipje, mely augusztus/szeptember környékén debütál. A specifikáció tömören valahogy így fest:
128-bites 2D engine, 230 vagy 250 MHZ-es RAMDAC, SGRAM vagy SDRAM memória kezelése, induláskor AGP 1x és PCI változatok, később AGP 2x támogatás is, 100 MHZ-en fut a chip, és így 100 MPPS-t ér el, nem támogatja a Voodoo 2-n debütált single pass multitexturing funkciót, induláskor 0.35 micron technológiával készül, de később a 125 MHz-es változatnál már 0.25 micron technológiát használnak majd.
A 3Dfx Banshee a 3Dfx ígéretei szerint kompatibilis lesz a Voodoo 1-re és Voodoo 2-re készült játékokkal, és a DirectX, DirectX 6.0, Glide, illetve OpenGL API-kat fogja támogatni. Az eddigi hírek alapján a chip az OpenGL 1.1-et fogja ismerni, és tud majd ablakban renderelni. A fontosabb 3D funkciókat kiemelve: Per-pixel MIP mapping és alpha blending, belül 32-biten renderel, bumpmapping, trilinear Mip mapping, Full scene edge anti-aliasing. A Banshee 3D teljesítményének kérdése sokakat foglalkoztatott – az állásfoglalás szerint a Banshee 3D téren valamivel lassabb lesz a Voodoo 2 chipset-nél, és jóval elmarad a Riva TNT vagy a dual Voodoo2 SLI megoldás teljesítményétől, mely többek között a single pass multi texturing funkció hiányának is betudható.

	Banshee	Voodoo2	Voodoo2 SLI
Fill-Rate	100 Mp/Sec	90 Mp/sec	180 Mp/sec
Texel Fill Rate	100 Mt/Sec	180 Mt/sec	360 Mt/sec

A 2D gyorsítás terén viszont a 3Dfx nem ismert kompromisszumot. Számos újítással rukkolt ki, hogy a leggyorsabb chip-et készítse el 2D grafikára, melyek a következők:
128-bites interface külső memória elérésére, és 256-bites adatútvonal belül A Banshee az eddigi legteljesebb hardware-es Microsoft Windows Graphical Driver Interface (GDI) gyorsító, mely minden fontos GDI funkciót hardware-ből csinál, nem pedig software-es emulációnak adja ki a feladatot. Ez felgyorsítja a rendszert, és egyúttal stabilabbá is teszi azt. A hardware-es GDI gyorsítás magába foglalja azt is, hogy a chip a poligonokat a vertexeikből direkt meg tudja rajzolni, nem kell előbb software-es úton vonalról vonalra felépítenie a poligont. Ennek eredményeképpen a Banshee az eddigi több tízezer órajel-ciklus helyett bőven 100 alatti műveletből képes megrajzolni egy poligont. Emellett a Banshee teljeskörűen támogatja hardware-ből a 256 GDI raster műveletet, és az SGRAM optimális kihasználására támogatja még a block write üzemmódot is, melynek révén a poligon fill, pattern fill és Z-buffer műveletek végrehajtása mintegy négyszeresesére gyorsul. A Banshee 4, 8 és 16 MB SGRAM vagy 16 MB SDRAM lekezelésére lesz képes.
Az eddig felsorolt 2D és 3D gyorsító megoldások mellett a Banshee sebességét növeli majd, hogy a Pentium II processzorra optimalizálták – végre tudja majd hajtani a CPU Out-of-Order parancsait- mely 20–25 százalék teljesítménynövekedést hozhat. A Banshee-t DVD lejátszás gyorsítására is felkészítették: vagy direktben hardware-ből teszi ezt, vagy a VMI interface-re csatolható bővítőkártya segítségével. Az integrált 230/250 MHz-es RAMDAC nagyon magas felbontásokat is támogat, pl. 1920x1080-at is. A tudomásom szerint első hivatalosan bejelentett, 3Dfx Banshee alapú kártya a Guillemot International, Maxi Gamer Phoenix-e, melyről részletesebb infók, mint konfiguráció, megjelenés vagy ár, még nem állnak rendelkezésre.

EMBER-GÉP KAPCSOLAT

A nagy népszerűségnek örvendő Poser hármas változatában a program már nagyfelbontású emberi figurákat képes a 2D és 3D grafikus tervezők számára generálni. Az újdonságok közé tartozik az élethű arc, haj és kéz, és ezekhez kötődik az is, hogy kis tolókarokkal a mimika is szabályozható. Ha kész hanghoz akarjuk szinkronizálni a beszédet, az sem lehetetlen a programban, hiszen ekkor csak be kell importáljuk a hangfile-t.
A mozdulatok koordinálását a beépített WalkDesigner modullal támogatták meg, és a különféle emberek mellett most már négylábú állatok is felkerültek a modellezhető objektumok palettájára.
Bionikus kar: Nem kimondottan PC-s téma, de úgy gondoltam az ember-gép kapcsolatnál érdemes megemlíteni röviden. A London Telegraph híre szerint a 47 éves Cambell Aird az első ember, akinek bionikus kart ültettek be. A kart egy David Gow nevű orvos vezetésével dolgozó csoport tervezte az edinburgh-i Princess Margaret Rose Klinikán, és a műtétet is ott végezték el. Az eredeti kar működésének megfelelően a műkart is az idegeken keresztül érkező jelek irányítják. Az amputáció helye felett apró érzékelőket helyeztek el a még működő izmokra, melyek fogadják az agyból érkező parancsokat, továbbítják azokat mikrochipekhez, melyek kiszűrik belőlük a releváns információkat, és ezek alapján mozgatják a kar mechanikáját. Emellett a mozgásérzékelők küldenek visszafele jeleket az elvégzett mozdulatokról, és nyomásérzékelők dolgoznak az ujjakon, melyek szintetikus nyomásérzést keltenek.

A POSER 3 TESTKÖZELBŐL

SZEZONVÉGI VÁSÁR!
1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-18.00
GAMELAND PC CD SHOP
1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441-564
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00
Sz: 10.00-13.00
SONY PLAYSTATION
Helyi játéklehetőség 7 db hálózatba kötött számítógépen!
Csomagküldés rövid határidővel, vidékre is!
AKCIÓ!!!
A 3 Koponya, avagy a Toltec kincs rejtélye 990,-
Actua Soccer II 3.990,-
Forsaken 4.990,-
World Cup 98 6.990,-
Starcraft 5.990,-
M1 Tank Platoon II 6.990,-
Tex Murphy Overseer 8.990,-
Nézzétek a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n MINDEN SZERDÁN 17.00-tól!!!

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!
DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató
1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu • Telefon: (36-1) 345-8888 • Fax: (36-1) 345-8899

CD-tartalom

Nyolcadik korongunkon a stratégiai és sportjátékok kerültek előtérbe, a programok több mint fele ezekbe a kategóriákba tartozik. A hónap demója címet a StarCraft kissé későn kiadott demója kaphatja, a játék ugyanis hosszú idők óta vezeti az eladási listákat, a demó pedig négy teljesen új pályát tartalmaz. Sok játékelőzetes is került a korongra: filmrészletek az X-Files játékból, valamint további látványos videók a DethKarz, Sin, Quake II: The Reckoning, Dune 2000, és a Drakan játékokból. Ezek mellett a szokásos patch-ek, scene demók (ezúttal a SCEneST-Rage partyról) és segédprogramok sem maradtak le a CD-ről.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n ezúttal a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

ANCIENT CONQUEST

Megamedia Australia/Stratégia

Az ókorban játszódó stratégiai játék, melyben célunk a tenger és a környező szárazföldi területek meghódítása. Hajóinkkal halászhatunk a vizeken, és meg kell védenünk magunkat az ellenséges csapatok támadásaitól.

BASS MASTERS CLASSIC

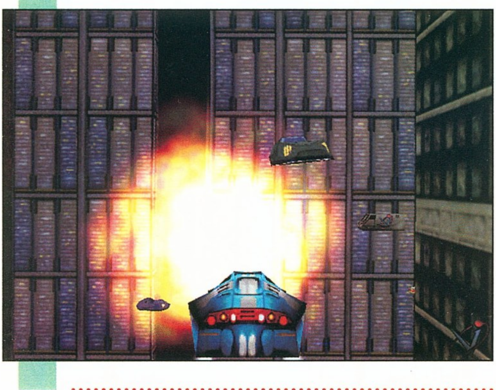
THQ/Horgászat

Egy hagyományosnak nem nevezhető sportjáték, melyben horgászatban tehetjük próbára képességeinket. A nyílt vízre kihajózás és a megfelelő horog kiválasztása után megkezdődhet a várakozás, hogy arra jöjjön egy nagyobb hal. Ha ügyesek vagyunk, a gyakorló küldetésben több halat is kifoghatunk.

B HUNTER

InterActiVision/3D akció

Egy újabb 3D-s űrhajós akciójáték, 3D kártya támogatással, szép fényeffektekkel és robbanásokkal. Egy futurisztikus nagyváros házai között repkedve lövöldözhetünk a többi űrhajóra.



PATCH-EK (FRISSÍTÉSEK, JAVÍTÁSOK JÁTÉKOKHOZ)

BattleCruiser *3000AD 1.07c és 1.08a*
Castrol Honda Superbike World Champions 2.0 *(Voodoo 2 és Force Feedback) támogatás*
Cyberstorm 2 *1.01*
Jane's F-15 *update*
Legal Crime *1.15 update*
Links LS *1.35*
MAX 2 *1.3*
Might and Magic *6 1.1*
MotoRacer *3.22 (Voodoo 2 fix)*
Motorhead *1.4*
Outlaws *2.01 - Windows 98 patch (2.0-ásra frissített Outlaws szükséges!)*
Quake II *3.17 (upgrade + teljes patch)*
Rebellion *1.01*
Sensible Soccer '98 *update*
Spec Ops *1.3*
The Operational Art Of War *1.02*
Tom Clancy's Politika *1.1 (javított MI, Internet Explorer 4.0, WinNT javítások)*
Total Soccer *1.1*
X-COM Interceptor *joystick + IGZ patch*

FATAL ABYSS

SegaSoft/Human Soft/3D akció

Extra: Voodoo/Voodoo 2 szükséges

Egy magyar fejlesztésű 3D űrhajós akciójáték, melynek demójában a deathmatch játékot próbálhatjuk ki. Három pályát tartalmaz a 3Dfx kártyákat is támogató program.

FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL PRO 98

Cendant/Sierra Sports/Baseball

Az utóbbi időben egyre több program készül a baseball népszerűsítésére (előző három korongunkon már találkozhattatok a Triple Play 99, a Hardball 6 és a High Heat Baseball programokkal), ebben a hónapban pedig két baseball játék került a CD-re. Az egyik a Sierra Front Page Sports sorozatában megjelent Baseball Pro 98.

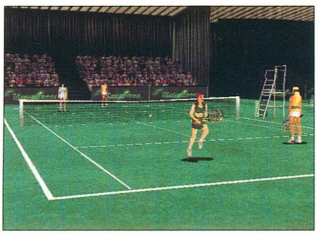
UTILITY-K (SEGÉDPROGRAMOK, PLUGIN-EK, SHAREWARE PROGRAMOK)

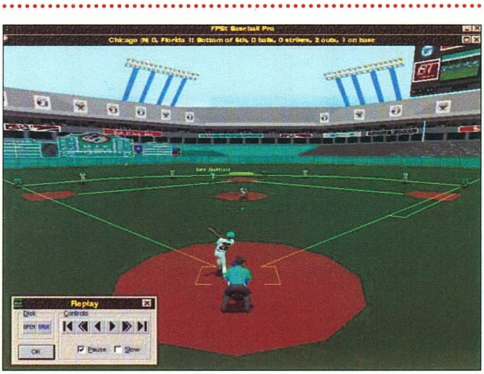
Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min.hardver	HD helyfoglalás
Ancient Conquest	Strat\AncientC\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	58 MB
B Hunter	Akcio\BHunter\bhunter.zip	3D akció	Win95	P133, 16MB	4 MB
Bass Masters Classic	Sport\BassMast\setup.exe	Horgászat	Win95	P133, 16MB	33 MB
Fatal Abyss	Akcio\FatalAby\setup.exe	3D akció	Win95	P166, 32MB, 3Dfx	28 MB
Final Fantasy VII	Kaland\FF7\ff7demo.zip	Kaland	Win95	P133, 16MB	21 MB
F. P. Sports: BaseBall Pro '98	Sport\BBPro98\setup.exe	Baseball	Win95	P60, 16MB	33 MB
Game, Net & Match!	Sport\GameNetM\setup.exe	Tenisz	Win95	P133, 16MB	45 MB
Gex: Enter The Gecko	Akcio\Gex2\setup.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB, 3Dfx	20 MB
KKND 2 Evolvers	Strat\KKND2\kknd2evo.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	13 MB
KKND 2 Survivors	Strat\KKND2\kknd2sur.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	13 MB
Kuba	Egyeb\Kuba\kubademo.exe	Logikai	Win95	P90, 8MB	26 MB
M.A.X. 2	Strat\MAX2\setup.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	42 MB
Microsoft Baseball 3D	Sport\MSBB3D\msbb3d.exe	Baseball	Win95	P133, 16MB	35 MB
Microsoft Golf 1998 Edition	Sport\MSGolf98\msgolf98.exe	Golf	Win95	P133, 16MB	35 MB
Sensible Soccer 98	Sport\SSoccer\Setup.exe	Futball	Win95	P133, 16MB	20 MB
Shigeru Land	Akcio\Shigeru\shigland.exe	Akció	Win95	486, 4MB	1 MB
Spellcross	Strat\Spelcros\install95.exe	Stratégia	DOS/Win95	P90, 16MB	57 MB
StarCraft	Strat\Starcrft\scdemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	30 MB
Tomb Raider 2 - Velence	Akcio\TR2\tr2demo2.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	7 MB
Warlords 3: Darklords Rising	Strat\Warlord3\setup.exe	Stratégia	Win95	P75, 16MB	27 MB
Xenocracy	Szimul\Xenocrac\XenoDemo.exe	Űrhajószimulátor	Win95	P133, 16MB	36 MB
You Don't Know Jack Television	Egyeb\JackTV\jacktv.exe	Kvíz	Win95	P90, 8MB	20 MB

GAME, NET & MATCH!

Blue Byte/Tenisz

Teniszprogram nem sok jelent meg az utóbbi időben. A Blue Byte programja elsősorban abban különbözik elődeitől, hogy a programozók különös figyelmet szenteltek az internetes játékra. Barátainkkal tehát nem csak otthon játszhatunk e programmal, hanem az interneten keresztül akár kontinensnyi távolságban is. A demóban 25 percet játszhatunk Peter Sammerrel (Sampras virtuális másával), gyakorló módban illetve egy szett erejéig egyéni mérkőzésben. Ezen kívül természetesen kipróbálhatjuk az internetes játékot is.





KUBA

Patch Products/Perpetual Motion Enterprises/Logikai

A Kuba egy táblás logikai játék számítógépes megvalósítása. Célunk, hogy a táblára sávokban felrakott golyókat úgy tologassuk, hogy ellenfelünk golyóit minél hamarabb lelökjük a pálya szélén.

M.A.X. 2

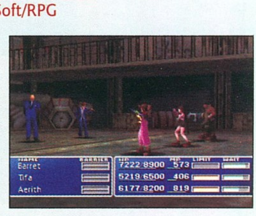
Interplay/Stratégia

A M.A.X. egy rövidítés, mégpedig a Mechanical Assault & Exploration (azaz Gépesített Támadás és Felderítés) címé. A játék első ránézésre egy C&C klón, de hamar észre lehet venni,

FINAL FANTASY VII

Eidos Interactive/SquareSoft/RPG

A Playstationről átírt japán kalandjátéknak ezúttal a felújított demója található meg korongunkon, melyben a harcot próbálhatjuk ki. A program a japán rajzfilmekben megszokott manga grafikai stílust képviseli, 3D gyorsítókártyával pedig még szebb grafikát kapunk.



Az irányításhoz a numerikus billentyűzetet használhatjuk:

[8], [2], [4], [6] (nyilak)	Mozgás a menüben
[Enter]	Parancs elfogadása
[0]	Visszalépés
[9], [3] (PgUp/PgDn)	Ugrás fel/le a menüben
[1]	Célpont kiválasztása
[5]	Szünet (Pause)
[-]	Segítség (Help)
[Ctrl] + [Q]	Kilépés

hogy igazából jóval több annál. Az első különbség, hogy nem csak real-time játékra van lehetőség, hanem mellette kétféle (normál és szimultán) körökre osztott játékmód közül is választhatunk.

A játék grafikája is elsőrangú, 16 bites grafikával, szép effektekkel.

A demóban egy küldetést valamint az internetes multiplayer játékot próbálhatjuk ki (utóbbi esetében csak olyanokkal játszhatunk, akik ugyancsak a demót használják).

MICROSOFT BASEBALL 3D

Microsoft/Baseball

Ehavi CD mellékletünk második baseball játéka a Microsoft kiadásában jelent meg. A demóban egyszemélyes üzemmódban próbálhatjuk ki a programot.

MICROSOFT GOLF 1998 EDITION

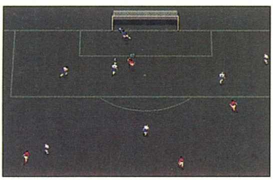
Microsoft/Golf

A golfjátékok piacán már régebb óta jelen van a Microsoft, ezúttal golfprogramuk legújabb verziójának demója került fel a korongra.

SENSIBLE SOCCER '98

GT Interactive/Futball

A Sensible Soccer kedvelői bizonyára nagyon örülnek a régi felülnézeti fociprogram felújításának. A játék elsősorban egyszerű irányítása miatt vált igazán sikeressé, a grafika ugyanis kevésbé látványos, mint a World Cup 98 vagy a World League Soccer 3D-s megoldásai. A kis focistákat az első játékos a kurzorral valamint az Alt és Ctrl billentyűkkel, míg a második játékos a D, G, R, C és Z, A gombokkal irányíthatja.



SHIGERU LAND

Pär Johannesson/Akció

Egy kis shareware ügyességi játék, mely a Mario illetve Giana Sisters játékok alapján készült.

SPELLCROSS

Sales Curve Interactive (SCi)/Stratégia

Extra: MS-DOS

A hónap egyetlen DOS alatt is futó demója egy körökre osztott stratégiai játék.

TOMB RAIDER II – VELENCE

Eidos Interactive/Core Design/3D akció

A Core Design is az előző rész hagyományait követte, Tomb Raider játékának második részéhez is két demót jelentetett meg. Lara Croftot ezúttal velencei kalandjaira kísérhetjük el a nemrég megjelent új demóban. Aki esetleg még nem látta volna a játékot, most megtudhatja, hogy miről is maradt le.

WARLORDS III: DARKLORDS RISING

Red Orb Entertainment/Stratégia

A Red Orb körökre osztott stratégiai-játék sorozatának legújabb epizódja, melynek demójában egy küldetést próbálhatunk ki. Emellett lehetőség van internetes játékra is a cég saját szerverén, a Red Orb Zone-on.

GEX: ENTER THE GECKO

Crystal Dynamics/Akció-ügyességi

Extra: 3Dfx gyorsító szükséges

Az aranyos Croc sikerén felbuzdulva elkészült a Gex platformjáték folytatása, mely az Enter The Gecko alcímet kapta. Ebben egy két lábon járó gyíkot irányíthatunk egy 3D világban. Mindenképpen egy figyelemreméltó programmal állunk szemben, mely elsősorban a fiatalabb korosztálynak fog sok örömet szerezni.

Irányítás:

W, S, A, D/kurzor	Mozgás
J/Enter	Ugrás *(ha esés közben újra használjuk, akkor magasabbra ugrunk fel)*
K/Delete	Farokcsapás
L/End	Nyelv kiöltése
H	Lehajolás
SPACE	Nézőpontváltás

XENOCRACY

Grolier Interactive/Simis/Űrhajószimulátor

Arcade és szimulációs résszel is rendelkező űrhajószimulátor, melynek demójában egy pályán próbálhatjuk ki az arcade részt.

YOU DON'T KNOW JACK TELEVISION

Berkely Systems/Kvíz

A You Don't Know Jack egy több éve indított programsorozat, mely a különböző TV csatornákon is látható kvízműsorokat vitte számítógépre. Hárman szállhatunk versenybe, hogy melyikünk tud többre válaszolni a képernyőn megjelenő kérdésekből. A CD-n található demo a televízió témaköréből tesz fel érdekes kérdéseket, melyek elsősorban amerikai vonatkozásúak.

STARCRAFT

Cendant/Blizzard/Stratégia

Több hónappal a játék megjelenése után a Blizzard elkészítette sikeres real-time stratégiai játékának shareware verzióját is. A Warcraft két része után a tervezők környezetet váltottak és ezúttal az űrben kell harcolnunk az ellenséges csapatok ellen. Míg a Warcraftban két faj közül választhattunk, a StarCraftban már három nép áll rendelkezésünkre. A demóban négy, eddig még sehol nem látott pályán próbálkozhatunk a Terran faj irányításával.

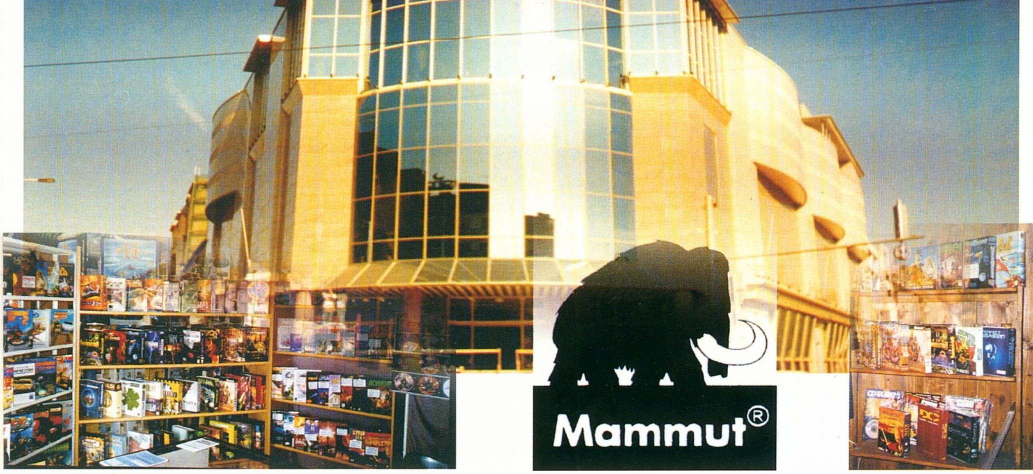
Virtual World
CD-ROM Software

ÓRIÁSI NYITÓ BULI !

Az ország legszebb bevásárlóközpontjában, a Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbulit tartunk augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk !

Amivel várunk:
- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők
  (3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek !

- rengeteg kedvezmény és akció :
  A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.
- Sõt,ha ezt a hirdetést felmutatod, a helyszínen sorsoláson vehetsz részt amelyen többszáz értékes nyeremény talál gazdára.



DUNE 2000
6.990.- Ft

...csak a Mammutban, első 100 vásárlónak , exkluzív ajándékkal ! EZT NE HAGYD KI !